

CBS
ELECTRONICS

ROL'N ROPE™

© 1983 by Konami Industry Co., Ltd.



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuccia Video Gioco per CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuchos de Juegos video para CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	4
Mode d'emploi en Français	Page	12
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	22
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	31
Istruzioni in Italiano	Pagina	40

CBS is a trademark of CBS Inc.
 ColecoVision®, ADAM™ & Super Action™
 are trademarks of Coleco Industries, Inc.
 © 1984 CBS Inc. ROC'N ROPE™
 © 1983 Konami Industry Co., Ltd
 Printed in Holland



GAME DESCRIPTION

Is the Golden Bird of Fortune merely a legend, or does it really exist? Find out in Coleco's ROC 'N ROPE™, a game of skill and speed.

In your quest for the Golden Bird, you'll journey through the land that time forgot – a prehistoric landscape made up of treacherous cliffs and dark caves. Scale the heights with your trusty rope and shine your powerful flashlight to daze the lumbering dinosaurs and swift-footed cave-men who chase you at every turn. And up at the top, a feathered fiend, the Flying Roc, tries to bop you with bouncing boulders.

Fortunately, the Golden Bird has left a trail of eggs containing magical powers. Gather them as you go and use their powers to make the dinosaurs and cave-men disappear into the depths below. But watch your step! If you lose your footing while perched on the edge of a cliff, you'll join your fallen foes!

The treasures of the Golden Bird are yours when you reach the apex. But your quest isn't over. The fabled bird awaits you at the top of yet another perilous maze.



• For one or two players • Select from four skill levels

GETTING READY TO PLAY

One-Player Game

Use the Port 1 Controller

Two-Player Game (Alternating Players)

Player 1 uses the Port 1 Controller. Player 2 the Port 2 Controller. Player 1 goes first and each turn lasts until the player's explorer is eliminated.

Choose your challenge.

Press the Reset Button. The Title Screen for ROC 'N ROPE™ will appear on your TV. Wait for the Game Option Screen to appear. It contains a list of eight game options.

Skill 1 (Game Options 1 and 5) is the easiest, suitable for play by cub explorers.

Skill 2 (Game Options 2 and 6) is a little harder. Enemies are more clever and more dangerous.

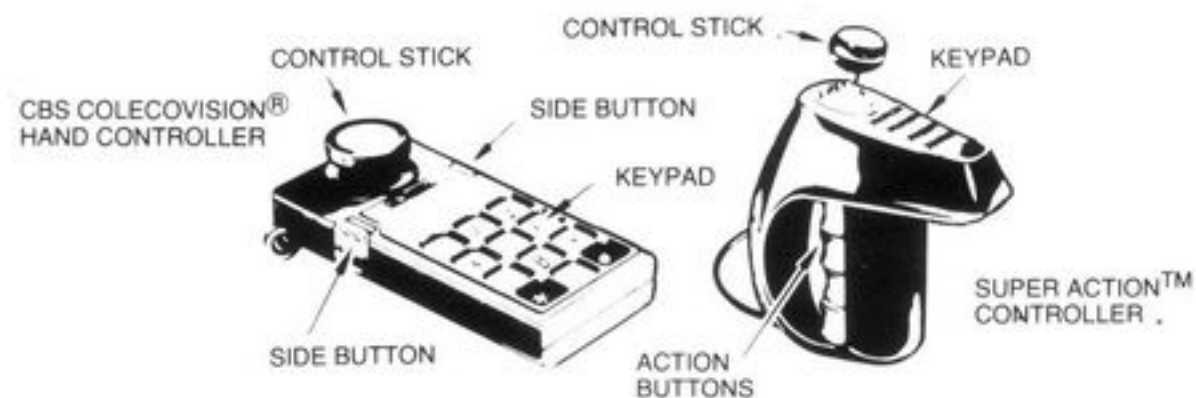
Skill 3 (Game Options 3 and 7) plays at the difficulty and timing of the arcade machine – just right for experienced explorers!

Skill 4 (Game Options 4 and 8) is tougher than the arcade machine. Don't try it unless you're up for a real challenge!

Select a game option by pressing the corresponding number on your controller keypad.

USING YOUR CONTROLS

1. Control Stick: Move the Control Stick left or right to make your explorer move in the selected direction. Move it up (away from you) to make him grab a rope when he is at a rope stake, then left or right to make him climb in the selected direction. When your explorer reaches the top of a rope, he will pop up to the ledge above. If you move the Control Stick down (toward you) while your explorer is on a rope, he drops from the rope. If you move the Control Stick down while your explorer is standing on top of a hanging vine, he can climb down to the next level.



2. **Side Buttons (CBS ColecoVision® Controller):** Press the Left Side Button to make your explorer shoot a rope. Press the Right Side Button to make him shine his flashlight, whether he is on or off a rope.

NOTE: Your explorer cannot shoot a rope while still climbing a rope, while climbing a vine, or while riding on the elevator or the wheel of fortune.

3. **Action Buttons (CBS Super Action™ Controller):** Press the Yellow Action Button to make your explorer shoot a rope. Press the Orange Action Button to make him shine his flashlight.

Note: Pressing any other Action Button has no effect.

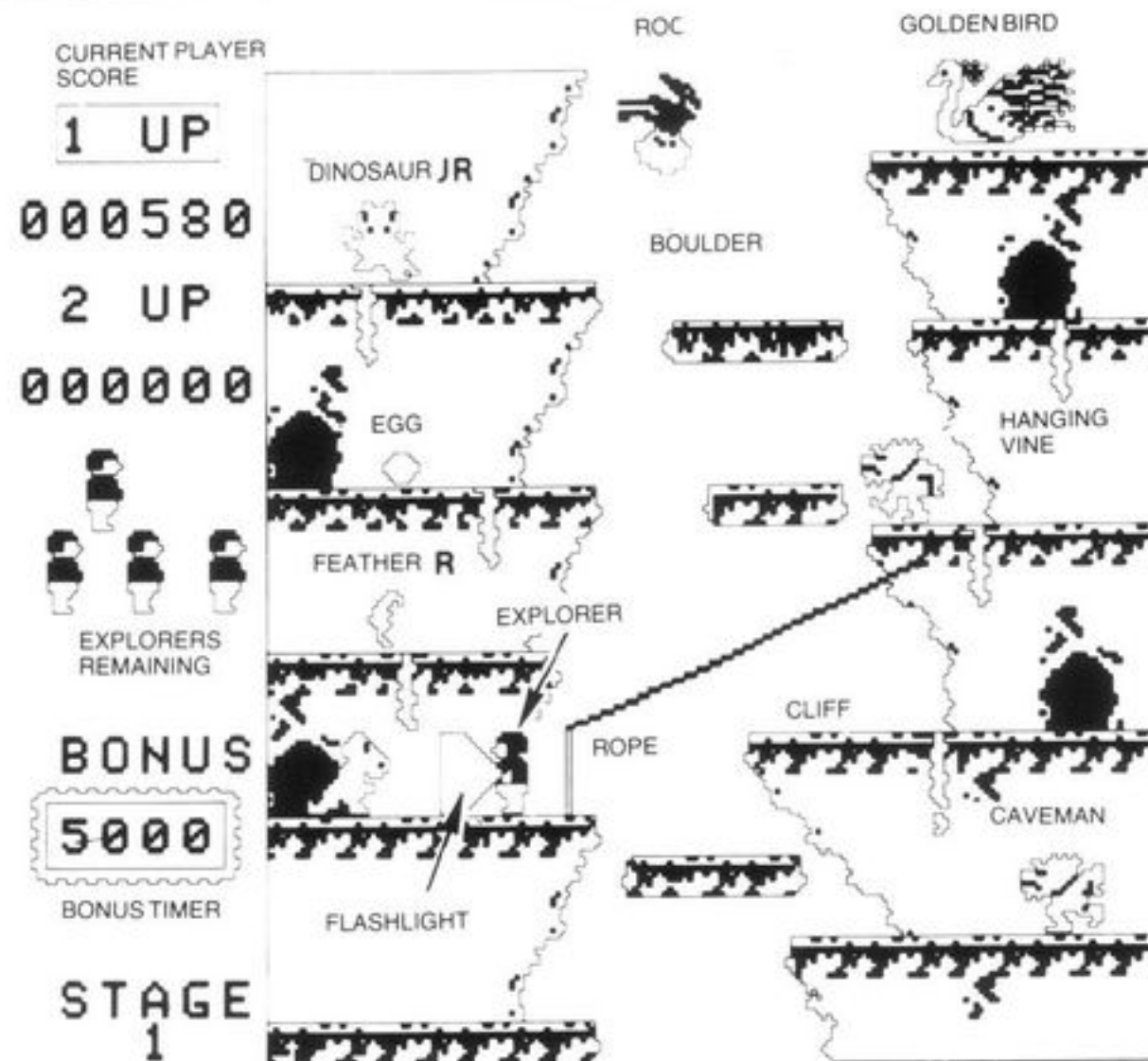
4. **Keypad:** Press Keypad Buttons 1-8 to select a Game Option before beginning a game. Press ★ after a game to replay the Game Option you have just completed. Press # after a game to return to the Game Option Screen.

Note: If you leave the game unattended for two minutes, the screen will go blank. At this point, the timer will stop counting down and the game music will continue to play. To return to the game screen, press any control on the hand controller. The game will resume at the point at which the screen went blank.

HERE'S HOW TO PLAY

Tick... Tick... Tick

A Bonus Timer shows at the lower left of the scene. You must climb up to the Golden Bird before the timer hits zero. But be careful – don't let time slip through your fingers! If the timer hits zero before you reach the Golden Bird, you lose an explorer.



Close to the edge

When your journey begins, you face a series of dangerously steep cliffs. Don't walk off the end of a ledge, or you'll fall and lose an explorer! The Golden Bird awaits you at the top – but do you have what it takes to get there?

The end of your rope

There's only one way to scale those cliffs: Shoot your rope to a higher ledge, then start climbing! You'll have to be fast, but extremely careful. Rope-shaking dinosaurs are close on your heels and those fast-footed cavemen are just plain nasty!

Blinded by the light

If you're quick with the switch, you can use your flashlight to daze the dinos and cavemen just long enough to get past them. But be careful – they don't stay dazed for long! You can also use your flashlight on the Flying Roc with even better results – flash him at just the right moment and he'll be eliminated!

Quick get-away

Don't despair if you find yourself trapped on a cliff. See those hanging vines? Push the Control Stick down when you're standing on top of one and it will take you down to the next level where the coast is clear. Once you drop off a vine, you can't climb up again – they're one way only!

Movers and shakers

When a caveman or dinosaur grabs your rope, it's a sure sign that he's up to no good! While he's wrestling with the rope, stop climbing and hold on tight, or he'll shake it right out from under you! And if he starts climbing in your direction, move up or down – but get away, fast! If you can't get away, use your flashlight to stun him – then watch him fall from the rope!

On the ropes

You've made it to a ledge, but your enemy is still on your rope and headed your way. Quick! Shoot **another** rope and the first one disappears, eliminating any enemies on it!

Falling rock zone

All too soon, that sinister Flying Roc joins the action. He'll bombard you with bouncing boulders that have an uncanny way of homing in on your explorer. Keep your head up, dodge those boulders and keep on going – your troubles are far from over! Be careful – you can't stop the boulders with your flashlight.

Scramble for eggs

The eggs of the Golden Bird contain magical powers. Touch one, and the power is yours. Now you're energized, and you can radiate the egg's magic. Any caveman, dinosaur or Roc you touch or daze with your flashlight will be eliminated – but don't expect the magic to last forever.

Birds of a feather

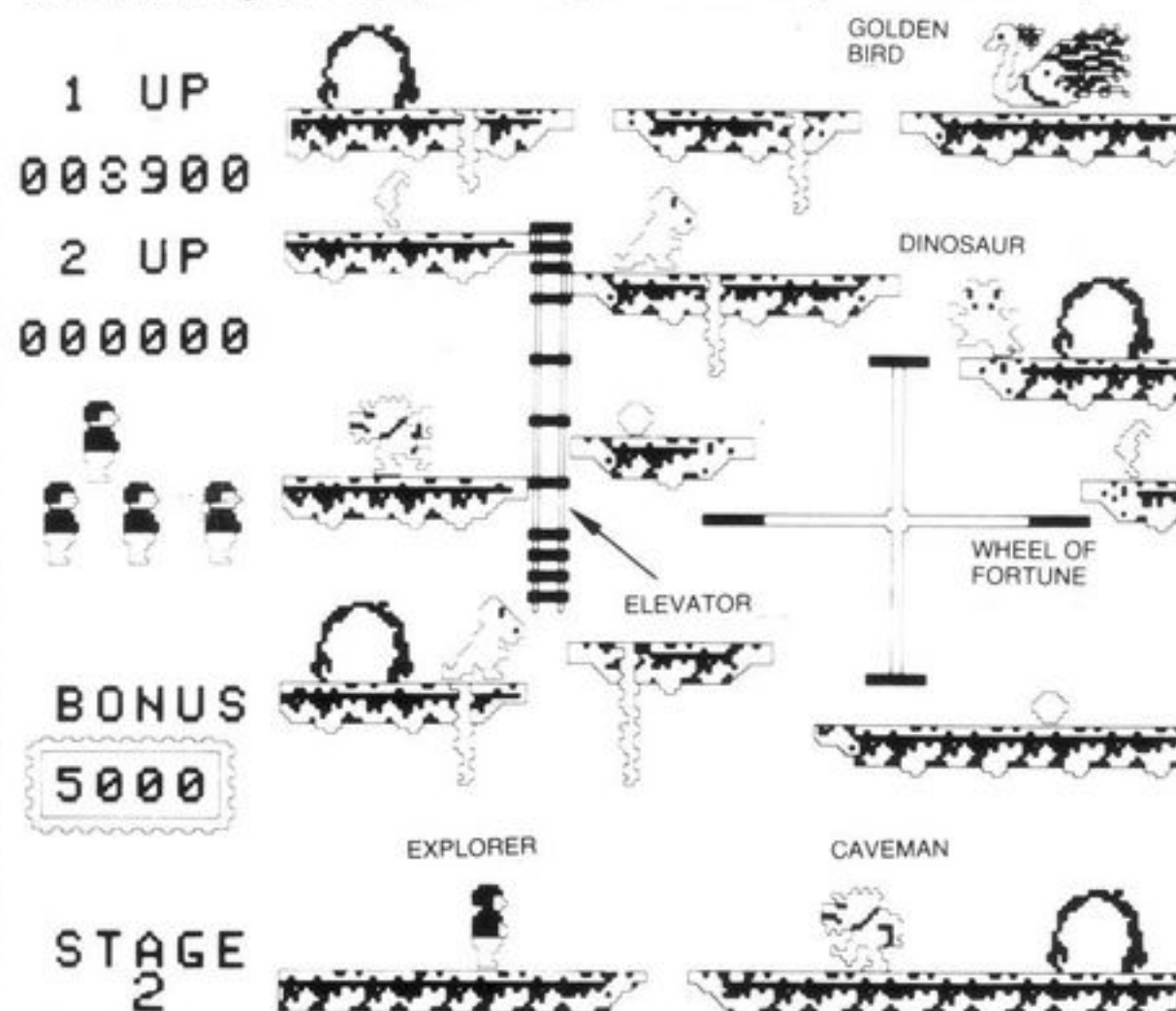
The Golden Bird has shed some fine feathers, and you can see them scattered about the ledges as you make your way onward and upward. Pluck these plumes for bonus points, then continue your climb.

Above and beyond

When you've reached the top ledge, hurry to the Golden Bird, then congratulate yourself. Your skill as an explorer has paid off, and you're ready for the challenges that await you during the next part of your adventure.

The wheel of fortune

This wheel goes 'round and round'. It doesn't stop, but can change direction. It allows you to hop on, then off at hard-to-get-to ledges. Take a ride to an elusive feather and earn those bonus points! Go after a magical egg, energize, then use the wheel or a rope or vine to get to those stone-age savages and eliminate them. And when getting on or off the wheel, watch your step, please! If you fall too far, you'll lose an explorer.



STAGE
2

Going up

See that crude lift that resembles a modern elevator? It's not exactly a mechanical marvel – but it does work. Wait until one of the lifts' moving platforms reaches the ledge you're standing on, then walk right on!

It's uplifting!

You can ride the lift almost all the way up or down. Like the wheel of fortune, it can change direction. Walk off to grab a golden egg or a feather. But be careful – make sure you walk off the lift before it reaches the very top or bottom. Otherwise, you'll fall right off. And by all means, stay put until the coast is clear!

There and back again

If you make it to the Golden Bird this time, pat yourself on the back. Then take a deep breath and get ready for the last leg of the journey.

Water pressure

Just what every hot and thirsty explorer needs – cool water! It sure looks good, but if you cross at the wrong time, the waterfall could sweep you to the point of no return.

Take the plunge

Cast your rope over the rushing water, then wait for a break in the cascade. If you don't climb quickly, you could end up a total washout!

Keep going

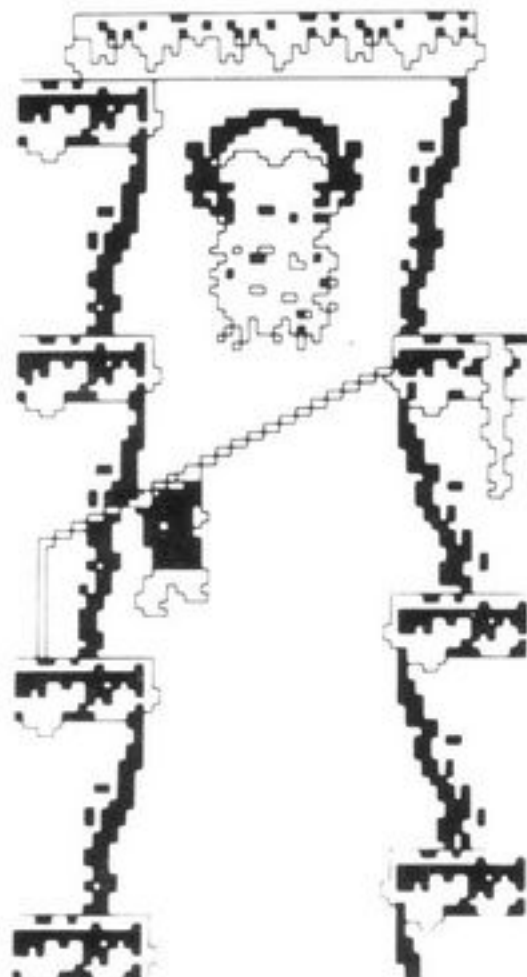
Rushing water isn't the only problem you face as you climb closer to the Golden Bird. Those dinos and cavemen just won't quit!

Because it's there!

When you make it to the final ledge, toss your rope one more time to reach the Golden Bird. You've done very well for now, but more adventures await you in Round Two!

Starting over

Your adventure ends when all your explorers are eliminated. Press Keypad Button ★ to replay the same option. Press Keypad Button # to choose another challenge.



SCORING

EXPLORER'S ACTION

POINTS EARNED

Contacting an egg in the same scene	
First	500
Second	1200
Contacting a feather in the same scene	
First	500
Second	1200
Contacting enemy while energized	
First 1000 Third	4000
Second 2000 Fourth	8000
Eliminating enemy with flashlight	400
Eliminating enemy on a rope	
by reshooting rope	800
Stunning enemy with flashlight	20

Bonus points

The Bonus Timer starts at 5000 points and counts down to zero for each of the three scenes. If you complete the scene before the timer runs out, you get the points remaining in the timer as a bonus!

In Skill Level 1, each player starts with five explorers. In Skill Levels 2, 3 and 4, each player starts with three explorers. In all skill levels, each player earns one Bonus explorer at every 20,000 points.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet provides the basic information you'll need to get started playing ROC 'N ROPE™, but it is only the beginning! You will find that this cartridge is full of special features that make this game exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!

SPIELBESCHREIBUNG

Ist der Goldene Vogel nur eine Legende oder existiert er tatsächlich? Finden Sie es heraus – in ROC 'N ROPE™, einem Spiel, das Geschicklichkeit und Schnelligkeit erfordert.

Auf Ihrer Suche nach dem Goldenen Vogel reisen Sie durch das Land, das von der Zeit vergessen wurde – eine prähistorische Landschaft, die aus gefährlichen Klippen und dunklen Höhlen besteht. Erklimmen Sie die Höhen mit Ihrem starken Seil und lassen Sie Ihre Lampe leuchten, um die langsamen Dinosaurier und schnell laufenden Höhlenbewohner zu blenden, die Sie immer wieder jagen. Und ganz oben auf der Spitze versucht Ihr gefiederter Feind, der Vogel Rock, Sie mit schweren Felsbrocken zu treffen.

Glücklicherweise hat der Goldene Vogel eine Spur von Eiern hinter sich gelassen, die magische Kräfte besitzen. Sammeln Sie sie auf Ihrer Reise ein und benutzen Sie ihre Kräfte, um die Dinosaurier und Höhlenbewohner in die Tiefe unten verschwinden zu lassen. Aber schauen Sie genau, wo Sie hintreten! Wenn Sie Ihr Gleichgewicht verlieren, während Sie am Rande eines Abgrundes sind, sind Sie bald bei Ihren gefallenen Feinden!

Die Schätze des Goldenen Vogels gehören Ihnen, wenn Sie die Spitze erreichen. Aber Ihre Suche ist noch nicht zu Ende. Der legendenhafte Vogel erwartet Sie auf der Spitze des nächsten gefährlichen Labyrinths.



• Für einen oder zwei Spieler • Vier Schwierigkeitsgrade

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

Ein Spieler

Benutzen Sie die Bedienungseinheit aus Fach 1.

Zwei Spieler (spielen abwechselnd)

Spieler 1 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 1. Spieler 2 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 2. Spieler 1 beginnt und ist so lange dran, bis sein Forscher vernichtet wird.

Wählen Sie Ihre Herausforderung

Drücken Sie den Reset-Schalter. Das Titelbild von ROC 'N ROPE™ erscheint auf Ihrem Bildschirm. Warten Sie, bis die Spielwahl-Tabelle erscheint. Sie enthält acht Spielmöglichkeiten:

Skill 1 (Spiele 1 und 5) ist die leichteste Version, für Anfänger.

Skill 2 (Spiele 2 und 6) ist etwas schwieriger. Die Feinde sind cleverer und gefährlicher.

Skill 3 (Spiele 3 und 7) ist genauso schwierig und schnell wie das Arcade-Spiel – genau richtig für erfahrene Spieler.

Skill 4 (Spiel 4 und 8) ist schwieriger als das Arcade-Spiel. Versuchen Sie es nicht, wenn Sie nicht bereit sind, alle Ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen!

Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad, indem Sie die entsprechende Zahlentaste auf Ihrer Tastatur drücken.

BEDIENUNGSEINHEITEN

1. Steuerknüppel: Drücken Sie Ihren Steuerknüppel nach links oder rechts, damit Ihr Forscher sich in die gewünschte Richtung bewegt. Drücken Sie den Steuerknüppel nach oben (von sich weg), damit er ein Seil ergreift, wenn er an einem Pfahl ist, dann nach links oder rechts, damit er in die gewünschte Richtung klettert. Wenn Ihr Forscher das obere Ende eines Seils erreicht, springt er auf den darüberstehenden Vorsprung. Wenn Sie den Steuerknüppel nach unten (zu sich) drücken, während Ihr Forscher an einem Seil ist, fällt er vom Seil herunter. Wenn Sie den Steuerknüppel nach unten drücken, während Ihr Forscher oben an einer Liane steht, kann er zur nächsttieferen Ebene herunterklettern.



2. Aktionsknöpfe (Standard-Bedienungseinheit): Drücken Sie den linken Aktionsknopf, damit Ihr Forscher ein Seil spannt. Drücken Sie den rechten Aktionsknopf, damit er seine Lampe aufleuchten läßt, ob er an einem Seil ist oder nicht.

BEACHTEN SIE: Ihr Forscher kann ein Seil spannen, während er an einem Seil oder einer Liane hochklettert oder während er auf einem Aufzug oder dem Glücksrad fährt.

3. Aktionsknöpfe (Super Action™ Controller): Drücken Sie den gelben Aktionsknopf, damit Ihr Forscher ein Seil spannt. Drücken Sie den orangefarbenen Aktionsknopf, damit er seine Lampe aufleuchten läßt.

BEACHTEN SIE: Das Drücken eines anderen Aktionsknopfes hat keine Wirkung.

4. Zahlentastatur: Durch Drücken der Zahlentasten 1-8 wird ein Schwierigkeitsgrad gewählt, bevor Sie ein Spiel beginnen. Drücken Sie ★, um dasselbe Spiel zu wiederholen. Drücken Sie #, damit die Spielwahl-Tabelle wieder erscheint.

BEACHTEN SIE: Wenn Sie das Spiel zwei Minuten lang unbeachtet lassen, wird der Bildschirm leer. Dann bleibt die Uhr stehen und die Musik spielt weiter. Um die Spielszene wieder erscheinen zu lassen, drücken Sie eine Taste auf der Bedienungseinheit. Das Spiel wird dort wieder aufgenommen, wo der Bildschirm leer wurde.

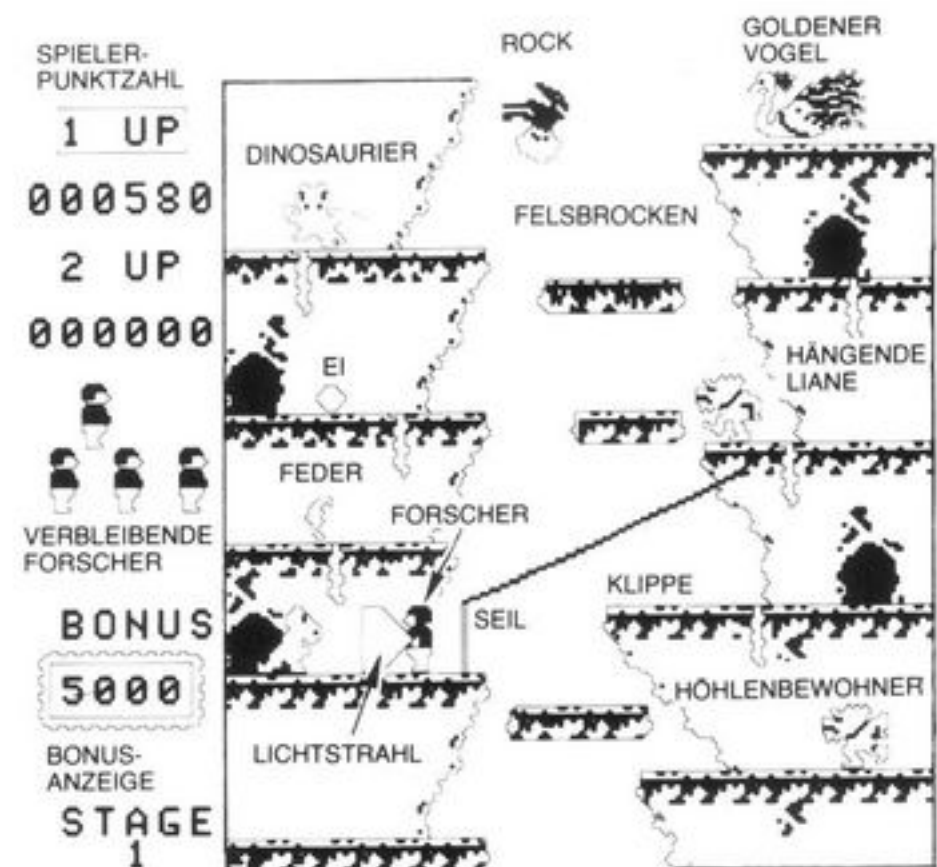
SO WIRD GESPIELT

Tick... Tick... Tick...

Eine Bonus-Anzeige befindet sich unten links auf dem Bildschirm. Sie müssen zum Goldenen Vogel hinaufklettern, bevor die Anzeige auf Null sinkt. Aber Vorsicht – lassen Sie die Zeit nicht davon laufen! Wenn die Anzeige auf Null sinkt, bevor Sie den Goldenen Vogel erreichen, verlieren Sie einen Forscher.

Vor dem Rande

Wenn Ihre Reise beginnt, haben Sie eine Serie von gefährlich steilen Klippen vor sich. Laufen Sie nicht zu weit, wenn Sie auf einem Vorsprung sind, sonst fallen Sie herunter und Sie verlieren einen Forscher! Der Goldene Vogel erwartet Sie auf der Spitze – aber schaffen Sie es bis dahin?



Am Ende des Seils

Es gibt nur eine Methode, diese Klippen zu besteigen: Spannen Sie Ihr Seil zu einem höheren Vorsprung und fangen Sie an zu klettern! Sie müssen schnell aber vorsichtig vorgehen. Seilschüttelnde Dinosaurier sind dicht hinter Ihnen, und die schnellen Höhlenbewohner sind auch ganz schön gemein!

Vom Licht geblendet

Wenn Sie schnell schalten, können Sie Ihren Lichtstrahl benutzen, um die Dinos und Höhlenbewohner lange genug zu blenden, um daran vorbei zu kommen. Aber passen Sie auf – sie bleiben nicht lange geblendet! Sie können Ihren Lichtstrahl beim Vogel Rock noch besser einsetzen – strahlen Sie ihn im richtigen Moment an und er wird vernichtet!

Eine schnelle Flucht

Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie auf einer Klippe eingekreist sind. Sehen Sie die hängenden Lianen? Drücken Sie Ihren Steuerknüppel nach unten, wenn Sie auf einer Liane stehen, und Sie klettern daran zur nächsttieferen Ebene, wo die Luft rein ist. Wenn Sie von einer Liane herunterfallen, können Sie nicht wieder hinaufklettern.

An den Seilen

Sie haben einen Vorsprung erreicht, aber Ihr Feind ist immer noch am Seil und kommt schnell in Ihre Richtung. Spannen Sie jetzt ein **zweites** Seil und das erste verschwindet – und damit auch die Feinde!

Fallende Felsbrocken

Bald tritt der böse Vogel Rock in Aktion. Er bewirft Sie mit Felsbrocken, die komischerweise Ihren Forscher immer ausfindig machen. Kopf hoch, weichen Sie den Felsbrocken aus und laufen Sie weiter – Sie haben noch viele Gefahren vor sich! Vorsicht – Sie können die Felsbrocken mit Ihrem Lichtstrahl nicht aufhalten.

Zaubereier

Die Eier des Goldenen Vogels haben magische Kräfte. Wenn Sie eins berühren, gehören sie Ihnen. Jetzt haben Sie Zauberkraft und Sie können besondere Taten ausführen. Jeder Höhlenbewohner, Dinosaurier oder Rock, den Sie berühren oder mit Ihrem Lichtstrahl blenden, wird vernichtet – aber erwarten Sie nicht, daß der Zauber immer anhält.

Vogelfedern

Der Goldene Vogel hat einige schöne Federn verloren und Sie können sie auf den Vorsprüngen verstreut sehen, während Sie nach oben klettern. Sammeln Sie diese Federn ein, um Bonus-Punkte zu bekommen und setzen Sie Ihre Reise fort.

Es geht noch weiter

Wenn Sie den obersten Vorsprung erreicht haben, beeilen Sie sich zum Goldenen Vogel, dann gratulieren Sie sich. Ihr Können als Forscher hat sich bezahlt gemacht und Sie sind bereit für die neuen Herausforderungen, die Sie im nächsten Teil Ihres Abenteuers erwarten.

Das Glücksrad

Dieses Rad dreht sich immer. Es hält nicht an, aber es kann die Richtung ändern. Es erlaubt Ihnen, darauf zu springen, um dann weiter auf schwer zu erreichende Vorsprünge zu springen. Fahren Sie zu einer Feder und Sie bekommen Bonus-Punkte! Finden Sie ein magisches Ei, holen Sie Zauberkräfte davon und benutzen Sie das Rad, ein Seil oder eine Liane, um die Wilden aus der Steinzeit zu erreichen und sie zu vernichten. Und wenn Sie auf das Rad klettern, achten Sie darauf, wo Sie hintreten! Wenn Sie zu tief fallen, verlieren Sie einen Forscher.

1 UP
003900

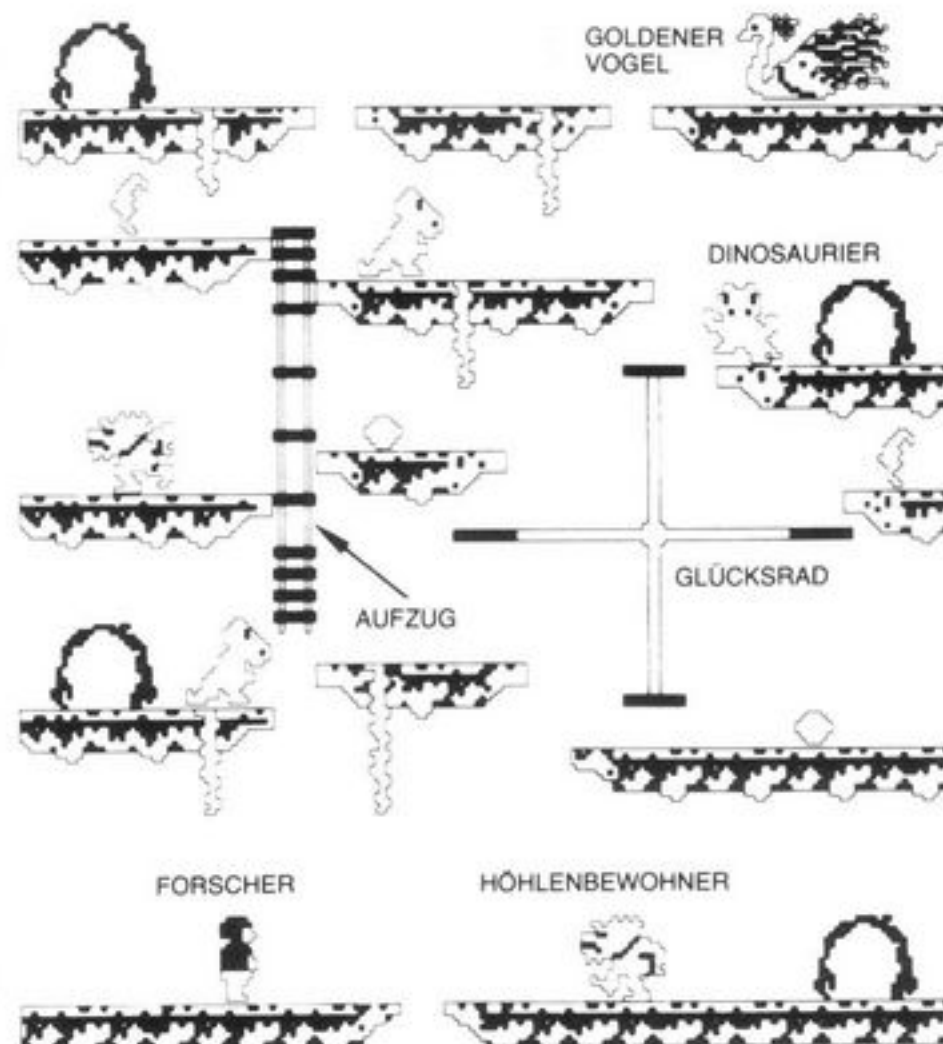
2 UP
000000



BONUS

5000

STAGE
2



Nach oben

Sehen Sie den einfachen Aufzug dort? Er ist nicht gerade ein mechanisches Wunder – aber er funktioniert. Warten Sie, bis eine Plattform des Aufzugs den Vorsprung erreicht, auf dem Sie stehen und betreten Sie ihn.

Auf geht's

Sie können den Aufzug fast bis zur Spitze oder zum Boden nehmen. Wie das Glücksrad, kann er die Richtung ändern. Kommen Sie heraus, um ein goldenes Ei oder eine Feder zu holen. Aber seien Sie vorsichtig – Sie müssen heraus, bevor der Aufzug die Spitze oder den Boden erreicht, sonst fallen Sie heraus. Und bleiben Sie stehen, bis die Luft rein ist.

Dorthin und zurück

Wenn Sie diesmal den Goldenen Vogel erreicht haben, gratulieren Sie sich. Dann holen Sie tief Luft und bereiten Sie sich auf die letzte Etappe Ihrer Reise vor.

Wasserdruck

Gerade was jeder durstige Forscher braucht – kühles Wasser! Es sieht gut aus, aber wenn Sie zur falschen Zeit darüber gehen, könnte der Wasserfall Sie wegtragen.

Riskieren Sie es doch!

Spannen Sie Ihr Seil über das rauschende Wasser und warten Sie auf eine Lücke in dem Wasserfall. Wenn Sie nicht schnell hinaufklettern, könnten Sie in der Suppe landen!

Weitermachen

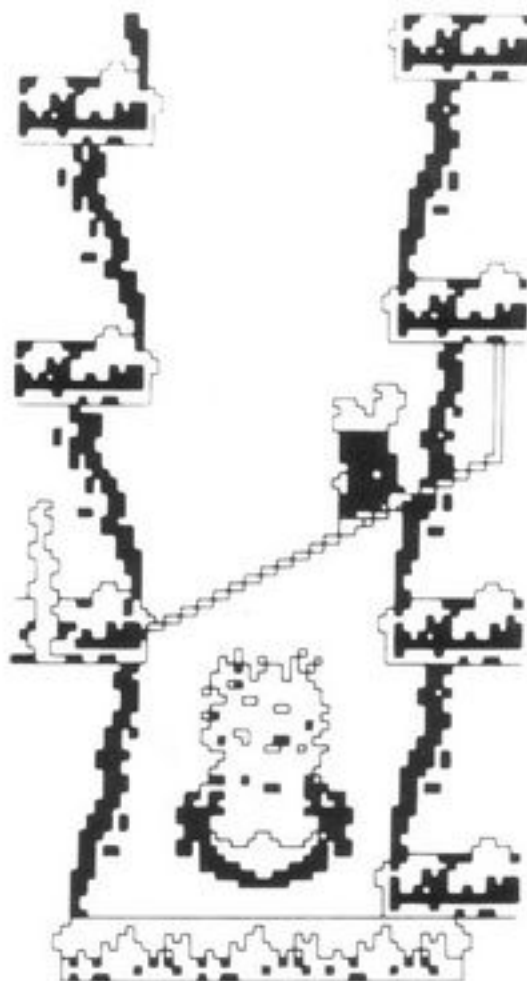
Brausende Wasserfälle sind nicht Ihr einziges Problem, während Sie näher zum Goldenen Vogel klettern. Die Dinos und Höhlenbewohner geben Ihnen auch keine Ruhe!

Weil er da ist!

Wenn Sie es bis zum letzten Vorsprung geschafft haben, werfen Sie Ihr Seil noch einmal, um den Goldenen Vogel zu erreichen. Sie haben es bis jetzt gut gemacht, aber weitere Abenteuer warten auf Sie in Runde Zwei!

Neubeginn

Ihr Abenteuer ist zu Ende, wenn alle Ihre Forscher vernichtet wurden. Drücken Sie ★, um dasselbe Spiel zu wiederholen. Drücken Sie #, um eine neue Herausforderung zu wählen.



PUNKTE

Aktion des Forschers

Punkte

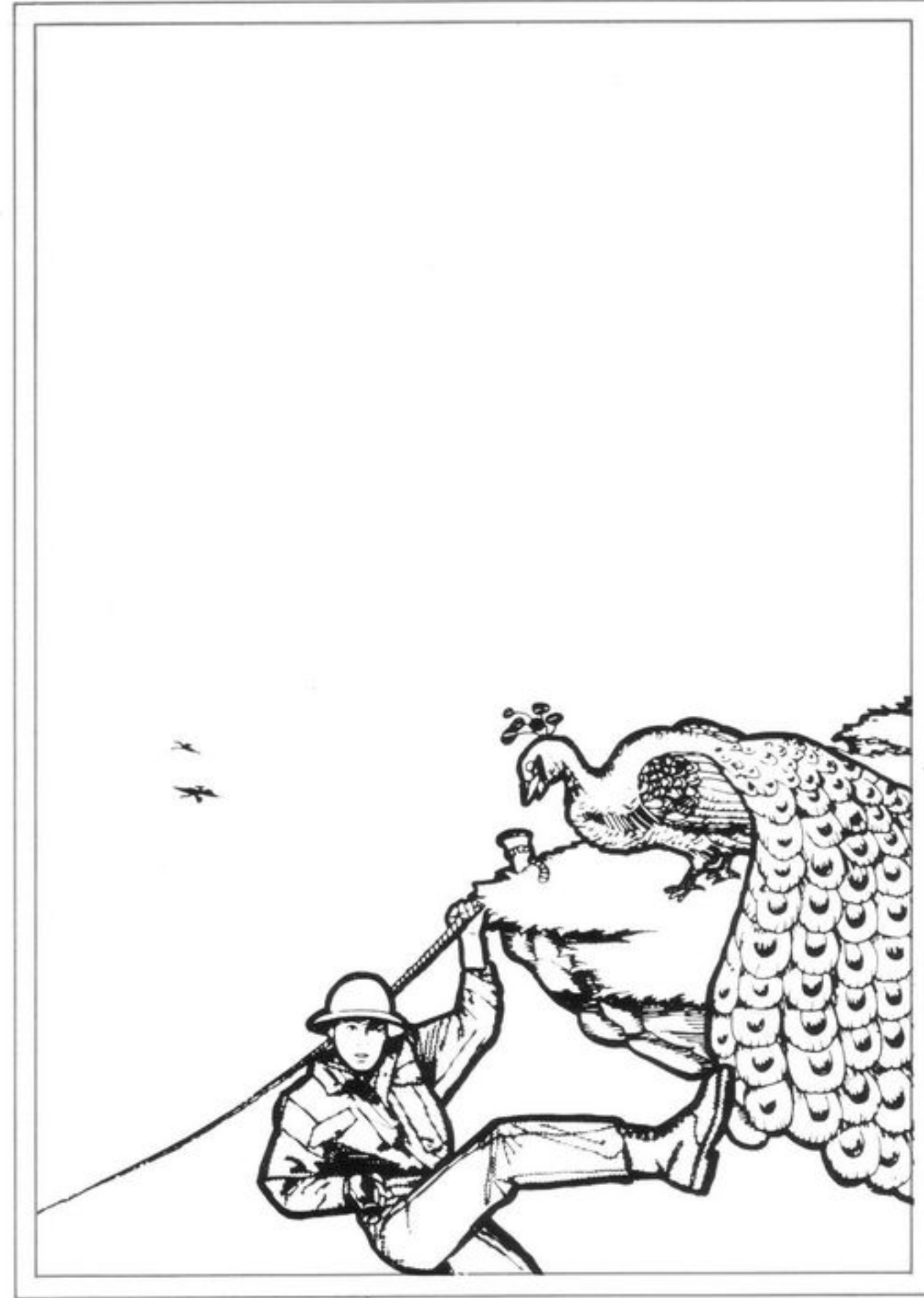
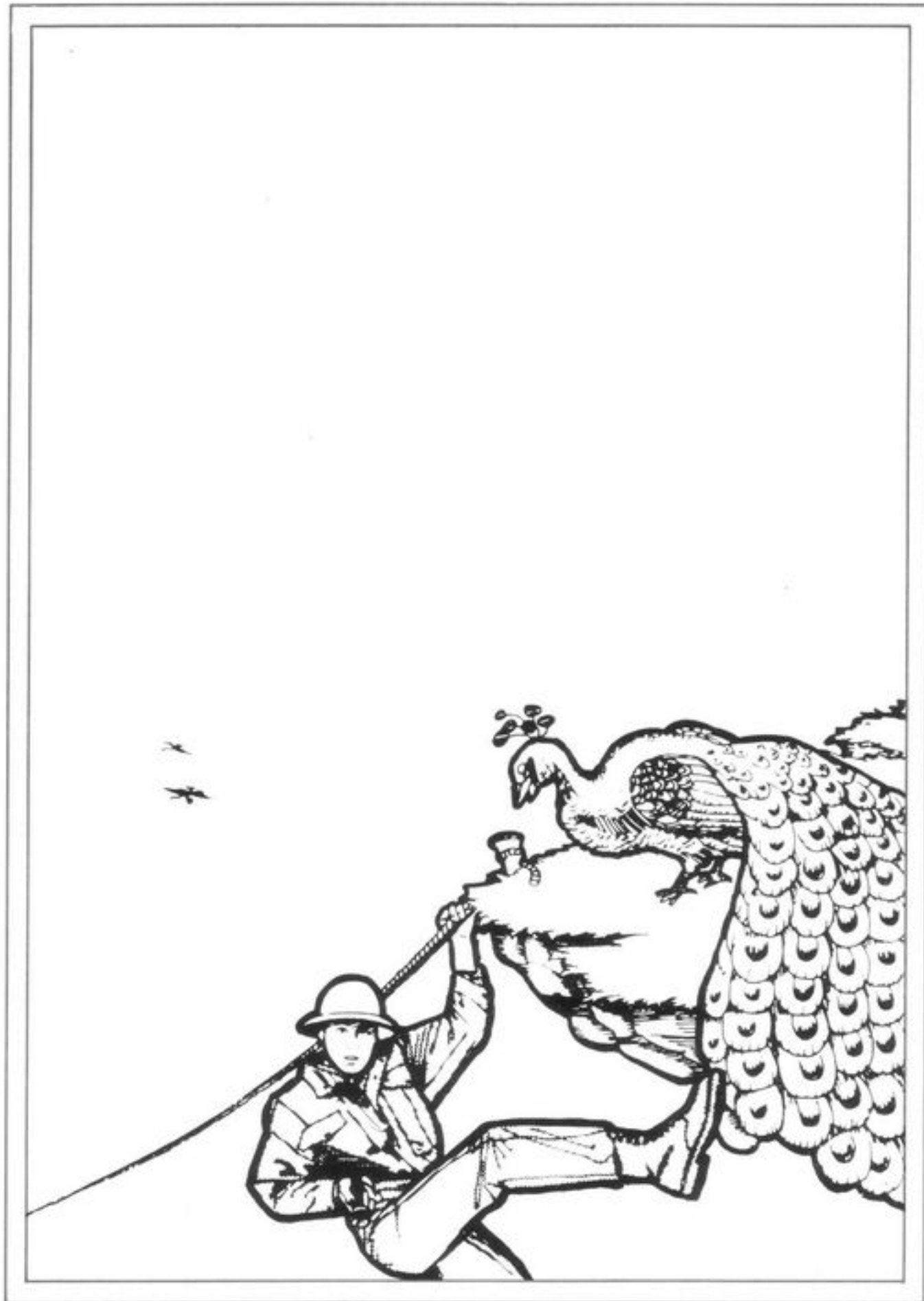
Berühren eines Eies in derselben Szene	
Erstes	500
Zweites	1200
Berühren einer Feder in derselben Szene	
Erste	500
Zweite	1200
Berühren eines Feindes, während Sie Zauberkräfte haben	
Ersten	1000
Zweiten	2000
Dritten	4000
Vierten	8000
Feind mit Lichtstrahl vernichtet	400
Feind an einem Seil vernichtet, indem Sie ein neues Seil spannen	800
Feind mit Lichtstrahl blenden	20

Bonus-Punkte

Die Bonus-Anzeige beginnt bei 5000 Punkten und sinkt auf Null für jede der drei Szenen. Wenn Sie die Szene beenden, bevor die Zeit abgelaufen ist, bekommen Sie die verbleibende Zahl als Bonus-Punkte! Bei Skill 1 fängt jeder Spieler mit fünf Forschern an. Bei Skills 2, 3 und 4 fängt jeder Spieler mit drei Forschern an. Bei allen Skills bekommt jeder Spieler einen Bonus-Forscher für jede 20.000 Punkte.

SPAß AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Ihnen nur die Grundkenntnisse, um ROC 'N ROPE™ spielen zu können. Sie werden schnell herausfinden daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probieren Sie die unterschiedlichen Techniken aus – und viel Spaß!



LE JEU

L'Oiseau d'Or de la Fortune, est-il une légende ou existe-t-il vraiment? Trouvez la réponse avec ROC 'N' ROPE™.

Dans votre quête de l'Oiseau d'Or, voyagez à travers un pays oublié par les siècles. Contrée préhistorique aux falaises traîtresses et aux cavernes obscures. Escaladez les pitons rocheux avec une bonne corde bien solide et braquez votre torche surpuissante sur les dinosaures et sur les hommes des cavernes dont vous avez troublé le sommeil! Au cours de votre ascension, le "Flying Roc" tente de vous déséquilibrer en vous lançant d'énormes cailloux. Heureusement, l'Oiseau d'Or a laissé sur place une couvée et ses œufs possèdent un pouvoir magique. Ramassez-les et utilisez leur pouvoir pour faire disparaître les Dinosaures et les Hommes des cavernes.

Mais attention! Si vous perdez pied, vous rejoindrez le royaume des ombres...!

Les trésors de l'Oiseau d'Or seront vôtres après l'ascension de l'ultime sommet. Mais votre quête ne s'achève pas ici. Tout près du ciel, une nouvelle expédition vous attend.



● For one or two players ● Select from four skill levels

PREPAREZ-VOUS A JOUER

Pour un joueur

Utilisez le boîtier de Contrôle N° 1

Pour deux joueurs

Le joueur 1 utilise le boîtier de contrôle N° 1. Le deuxième joueur utilise le N° 2 et n'intervient qu'après la chute du joueur N° 1.

Sélection du jeu

Appuyez sur RESET. Le titre du jeu apparaît sur l'écran suivi du tableau des options de difficulté.

Niveau 1 (options 1 et 5) le plus facile, pour explorateurs en herbe.

Niveau 2 (options 2 et 6)... plus difficile, vos ennemis sont plus habiles et plus dangereux.

Niveau 3 (options 3 et 7) aussi difficile que le Jeu d'Arcades. Très rapide, parfait pour les explorateurs initiés.

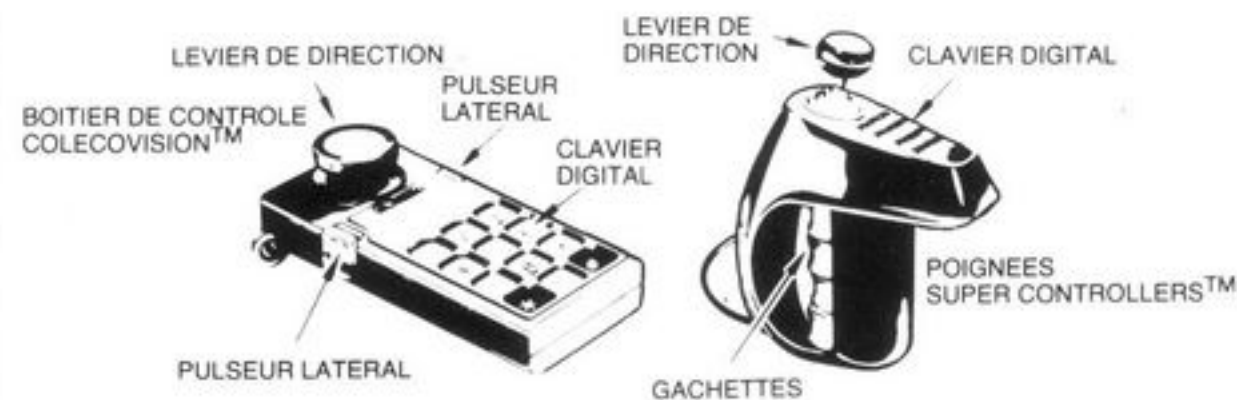
Niveau 4 (options 4 et 8) encore plus difficile que le Jeu d'Arcades. Inutile d'insister à moins d'être de la race des "aventuriers" téméraires. Sélectionner une option de jeu en appuyant sur le bouton correspondant du clavier.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE

1. **Levier de contrôle:** actionnez votre levier vers la gauche ou vers la droite pour déplacer votre explorateur. Poussez-le en avant pour que l'explorateur attrape la corde, et à gauche ou à droite pour l'ascension de celle-ci. Quand l'explorateur atteint le bout de la corde, il saute automatiquement sur le niveau supérieur. Ramenez le levier vers vous pour que l'explorateur lâche la corde.

2. **Pulseurs latéraux (boîtiers de contrôle ColecoVision™):** avec le pulseur gauche, votre explorateur lance la corde. Le pulseur droit peut allumer à tout moment la lampe surpuissante. En appuyant de nouveau sur le pulseur de gauche, l'explorateur récupère sa corde et la relance plus loin.

ATTENTION: votre explorateur ne peut pas lancer une autre corde s'il est déjà en pleine ascension pendu à une liane ou arrêté sur la corniche de l'Oiseau d'Or.



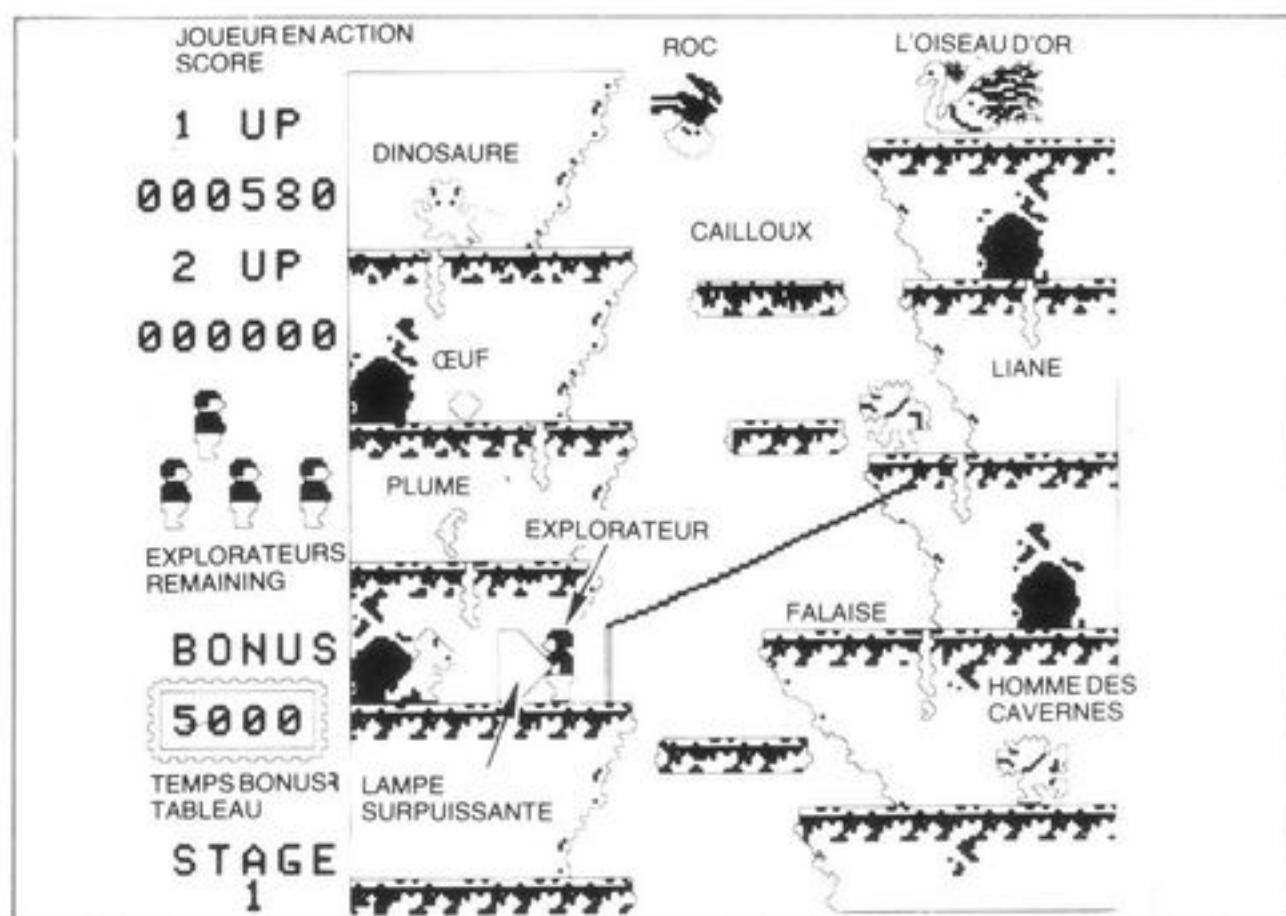
3. Gâchettes (Super Controllers™): appuyez sur le bouton Jaune pour lancer une corde, sur le bouton Orange pour allumer votre lampe.

ATTENTION: les autres boutons n'ont aucun rôle.

4. Clavier digital: appuyez sur les boutons 1-8 pour sélectionner l'option de jeu avant de commencer une partie.

5. Levier de direction: poussez le levier de direction à gauche ou à droite pour faire courir votre explorateur dans la direction choisie. Poussez en avant pour que l'explorateur attrape la corde et à gauche ou à droite pour qu'il grimpe après celle-ci. Quand votre héros atteint le bout de la corde, il saute automatiquement sur le niveau supérieur. Ramenez le levier vers vous pour que celui-ci lâche la corde.

COMMENT JOUER



Le temps passe

Le "temps bonus" s'affiche en bas à gauche du tableau. Vous devez atteindre l'Oiseau d'Or avant que le compte à rebours ne soit achevé. Mais attention! Ne laissez pas le temps vous filer entre les doigts! Vous risquez de perdre un explorateur!

Prêt du bord!

Dès le début du voyage, vous devez affronter de dangereuses falaises. Attention! Si votre explorateur s'approche trop près du bord, il risque une chute mortelle. L'Oiseau d'Or vous attend au sommet. Mais êtes-vous vraiment capable de grimper là-haut?

Au bout de la corde

Une seule manière d'escalader les falaises: lancez la corde sur une saillie du rocher puis commencez à grimper. Vous devez être rapide et très prudent. Les Dinosaures ont la mauvaise habitude d'agiter violemment votre corde et les hommes des cavernes ne sont guère plus coopérants!

Aveuglés par la lumière

Si vous avez la détente facile, brandissez votre lampe surpuissante pour éblouir les dinosaures et les hommes des cavernes. Vous avez ainsi juste le temps de passer votre chemin. Mais soyez vigilant, leur aveuglement est de courte durée! Vous pouvez également utiliser votre lampe sur le "FLYING ROC" pour obtenir un meilleur effet de surprise et éliminer vos adversaires plus facilement.

En fuite!

Ne soyez pas désespéré si vous êtes coincé au bord d'une falaise. Jetez un coup d'œil sur ces lianes qui pendent... Poussez le levier de contrôle vers le bas et utilisez-la pour fuir le danger. Jusqu'à la prochaine corniche où vous serez en sécurité. Si vous descendez de niveau avec une liane, vous ne pouvez plus remonter par le même chemin. Si un homme des cavernes ou un Dinosaur attrape votre corde, et la secoue dans tous les sens..., cessez de grimper et accrochez-vous bien ou gare à la chute! Si l'un des ces être primaire grimpe vers vous. Dépêchez-vous de fuir! S'il est trop tard, braquez votre lampe pour l'éblouir et admirez sa chute vers l'abîme.

Sur la corde raide!

Vous êtes sur la corniche mais l'ennemi est accroché à votre corde et vous barre le chemin. Vite! Lancez une autre corde la première disparaît, entraînant avec elle votre adversaire!

Attention! Chute de pierres!

Horreur, le sinistre "FLYING ROC" entre dans la fête. Il lâche de gros cailloux qui tombent en rebondissant de corniche en corniche! Regardez souvent en l'air, esquiviez les cailloux et continuez à grimper, vos ennuis ne font que commencer. Mais vous pouvez toujours vous servir de votre lampe pour arrêter la chute de pierres.

Les œufs magiques

Les œufs de l'Oiseau d'Or possèdent un pouvoir magique, ramassez-les et ce pouvoir sera vôtre! Vous voilà plein d'une nouvelle énergie et vous pouvez utiliser la magie de l'œuf pendant quelques instants. Tous les hommes des Cavernes, Dinosaures ou "FLYING ROC" que vous touchez pendant que vous êtes détenteur de ces pouvoirs ou que vous éblouissez avec votre lampe, seront éliminés. Mais ne croyez pas que vos pouvoirs surnaturels soient éternels!

Les plumes précieuses

L'Oiseau d'Or a perdu quelques plumes, éparpillées ici et là le long de la falaise. Ramassez-les pendant votre ascension. Et empochez des points supplémentaires.

Toujours plus haut!

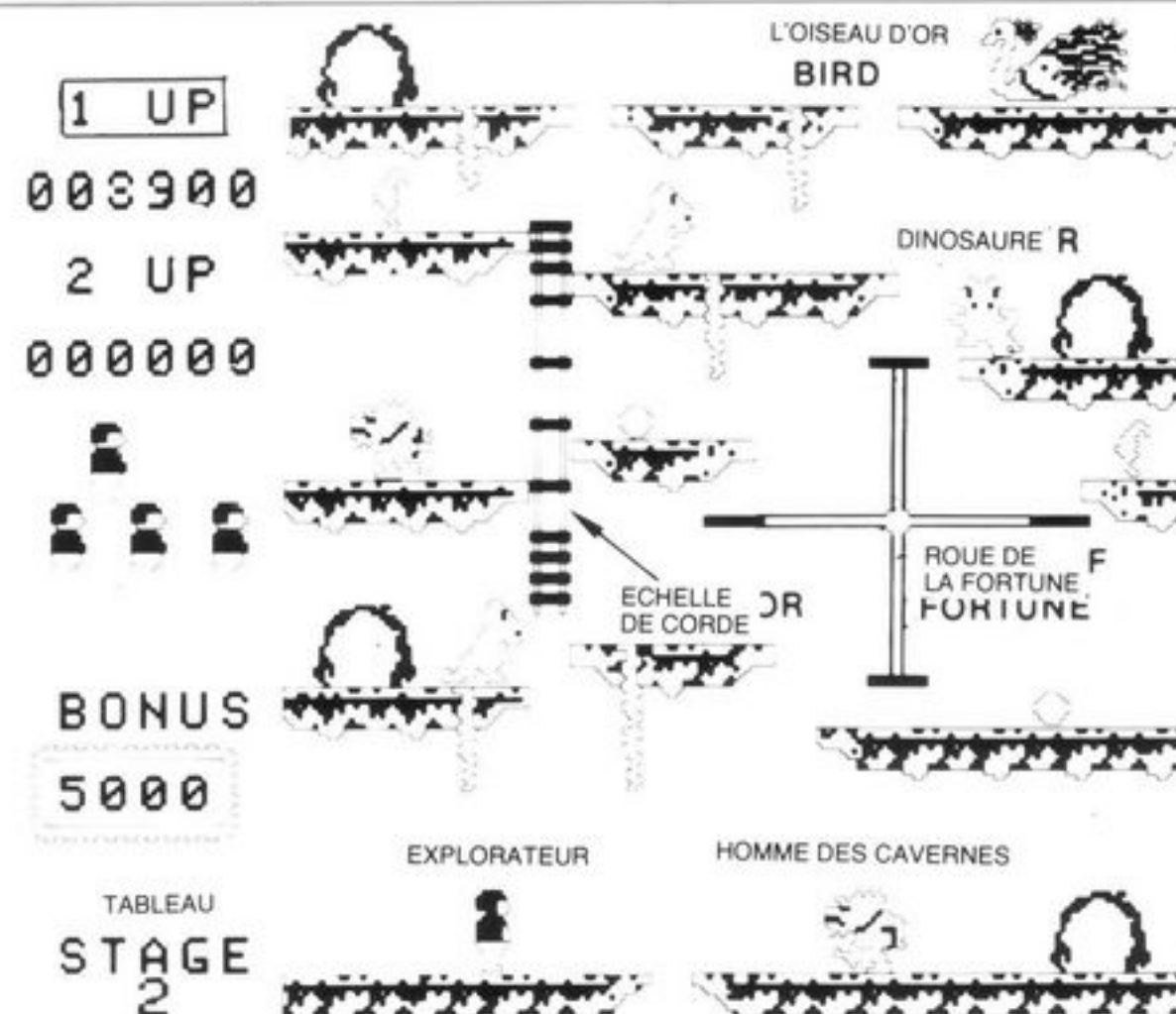
Quand vous êtes sur la dernière corniche, dépêchez-vous d'atteindre l'Oiseau d'Or et savourez votre victoire. Vos talents d'explorateur ont porté leurs fruits et vous voilà prêt pour affronter de nouvelles aventures!

La Roue de la Fortune

La Roue tourne et ne s'arrête jamais mais... peut tourner dans l'autre sens. Sautez dessus pour passer à la Corniche supérieure. Récoltez les plumes de l'Oiseau d'Or et gagnez des points supplémentaires! Courez après un œuf magique, emparez-vous de ses pouvoirs, grimpez encore sur la Roue ou à la corde, aggripez-vous à une liane pour en finir avec ces sauvages de l'Age de Pierre.

Mais sauter de la roue à une corniche, n'est pas toujours évident. Calculez bien votre élan!... Soyez prudent!

Perdre un explorateur est si vite arrivé!



Quel étage?

Cette échelle de corde ressemble vaguement à un ascenseur... Bien sûr, ce n'est pas une merveille de mécanique – mais ça marche. Attendez qu'une plate-forme passe près de votre corniche et sautez dessus!

L'ascenseur maudit!

Vous pouvez vous servir de l'échelle de corde pour monter ou descendre... Comme la Roue de la Fortune, elle peut changer de sens. Ramassez en chemin un œuf ou une plume. Mais attention! Assurez-vous que la plate-forme n'est pas au dernier "étage" ou "au sous-sol"... vous risqueriez d'être rapidement éjecté! De toutes façons, restez en place tant que la voie n'est pas libre!

Ce n'est pas fini

Si vous avez réussi à atteindre l'Oiseau d'Or, tous nos compliments. Respirez un grand coup et préparez-vous à la dernière série d'aventures de ce long périple!

En route pour de nouvelles aventures!

Arrivé à la dernière corniche, jetez votre corde encore une fois pour atteindre l'Oiseau d'Or. Bravo, vous êtes un vrai héros mais d'autres aventures vous attendent un peu plus loin.

Mort de soif

De l'eau fraîche! Le rêve de tout explorateur. Elle a l'air si agréable à boire! Mais si vous traversez au mauvais moment, la chute d'eau peut vous entraîner dans ses tourbillons.

Prenez le taureau par les Cornes!

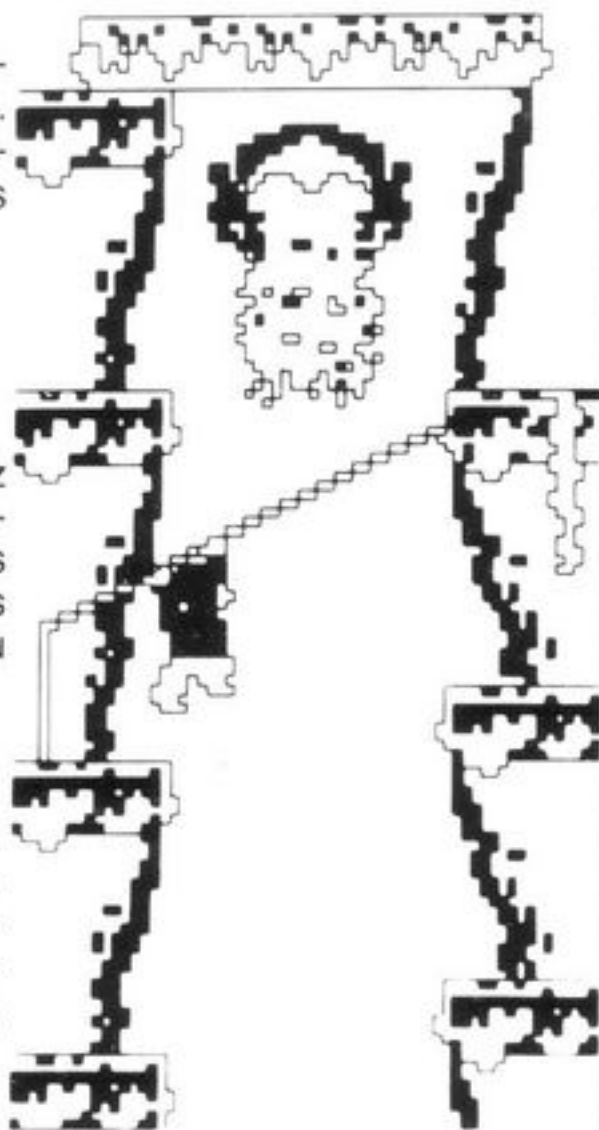
Lancez votre corde par-dessus la Cascade et attendez que la chute se calme un peu. Si vous ne traversez pas rapidement, votre histoire se terminera en noyade.

Courage!

La cascade n'est pas le seul problème à affronter lors de votre ascension vers l'Oiseau d'Or car les Dinosaures et les Hommes des Cavernes ne vous laisseront pas tranquille...

Rejouer!

Votre aventure s'achève après avoir perdu tous vos explorateurs. Appuyez sur ★ pour rejouer au même niveau. Appuyez sur # pour sélectionner une autre option.



SCORES

ACTION DE L'EXPLORATEUR

POINTS GAGNES

First	500
Prise d'un œuf dans le même tableau	
• premier œuf	500
• deuxième œuf	1 200
Collecte d'une plume dans le même tableau	
• première plume	500
• deuxième plume	1 200
Pouvoir magique sur un ennemi	
• le premier	1 000
• le deuxième	2 000
• le troisième	4 000
• le quatrième	8 000
Ennemi éliminé par la lampe	400
Ennemi sur une corde éliminé en lançant une autre corde	800
Ennemi ébloui par la lampe	20

Bonus

Le "compteur Bonus" commence à 5 000 points et décompte jusqu'à zéro.

Si vous terminez un tableau avant zéro, vous gagnez les points au compteur comme bonus.

Au niveau 1, chaque joueur reçoit cinq explorateurs, aux niveaux 2, 3 et 4, trois explorateurs.

A tous les niveaux, chaque joueur gagne un explorateur supplémentaire tous les 20 000 points.

DÉCOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à ROC 'N' ROPE™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!



SPELBESCHRIJVING

LEGENDE OF WAARHEID?

Is het verhaal van de GELUKSVOGEL slechts een legende of bestaat hij werkelijk? Het antwoord hierop is wellicht te vinden in Coleco's ROC 'N ROPE™, een snel spel voor verkenners.

Je bent op zoek naar de GELUKSVOGEL in een land waar de tijd heeft stilgestaan. Een prehistorisch landschap ontrolt zich met steile rotsen en donkere grotten. Beklim de hoogten met je vertrouwde touw en gebruik je sterke zoeklicht om de dinosaurussen en de snelle grotbewoners tijdelijk op een afstand te houden. Het gevaar loert overal. Hoog boven alles vliegt een gevleugelde vijand ROC, die je probeert te raken met stukken rots.

Gelukkig heeft de GELUKSVOGEL een spoor van eieren achtergelaten en deze eieren hebben toverkracht. Verzamel de eieren en benut de magische kracht om de dinosaurussen en grotbewoners in de diepte te doen verdwijnen. Maar wees voorzichtig! Als je te ver gaat op de rand van een rots ga je je gevallen vijanden achterna!

De schatten van de GELUKSVOGEL zijn van jou op het moment dat je de top bereikt. Maar het zoeken is niet over! Een nieuwe nog gevaarlijker doolhof verschijnt en de legendarische vogel wacht weer op je aan de top.



● spel voor één of twee spelers ● keuze uit 4 moeilijkheidsgraden

HET SPEELKLAAR MAKEN

Spel voor één speler

Gebruik de controller uit vak 1

Spel voor twee spelers (om beurten)

Speler één gebruikt de controller uit vak 1 en speler 2 de andere. Een beurt duurt totdat de verkenner vernietigd wordt.

Kies de moeilijkheidsgraad

Zet de spelcomputer aan en het titelscherm verschijnt op de TV. Daarna komt het spelkeuzeschermbord en dit bevat 8 mogelijkheden.

Skill 1 (nrs. 1 & 5) is het gemakkelijkst en geschikt voor beginnende ontdekkers

Skill 2 (nrs. 2 & 6) is wat moeilijker. De tegenstanders zijn slimmer en gevaarlijker.

Skill 3 (nrs. 3 & 7) is even moeilijk als in de speelhal en alleen voor ervaren ontdekkers.

Skill 4 (nrs. 4 & 8) alleen voor de besten.

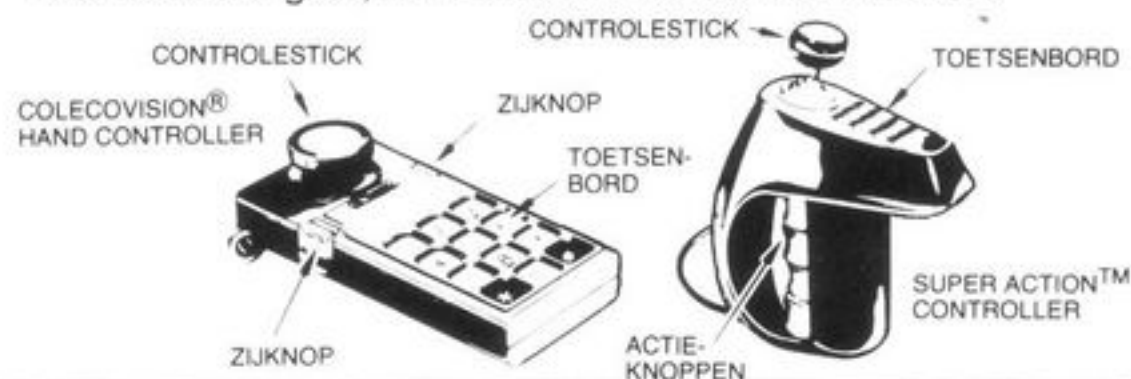
Kies het te spelen spel door het vakje met de juiste cijfer op het toetsenbord in te drukken.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

1. Controlestick: Beweeg de controlestick naar links of naar rechts en je verkenner zal in de aangegeven richting gaan. Druk de controlestick naar voren om hem een touw te laten pakken en dan links of rechts om hem in de gewenste richting te laten klimmen. Aan het eind van het touw gekomen springt de ontdekker op het platform. Als je de controller naar je toe trekt, terwijl de ontdekker aan het touw hangt, valt hij van het touw. Als je ontdekker boven een liaan staat en je trekt de controlestick naar achteren, zal hij afdalen naar het platform eronder.

2. Zijknoppen (CBS ColecoVision® standaard controller): Druk de LINKER zijknop in en de ontdekker schiet een draad in de richting, waarin hij wijst. Druk de RECHTER zijknop in en het zoeklicht flitst aan onverschillig of je ontdekker aan de draad hangt of op een platform staat.

ATTENTIE: Tijdens het klimmen langs een draad kan je ontdekker geen nieuwe draad afschieten. Dit kan ook niet als hij langs een liaan naar beneden gaat, in de lift en in het rad van avontuur.



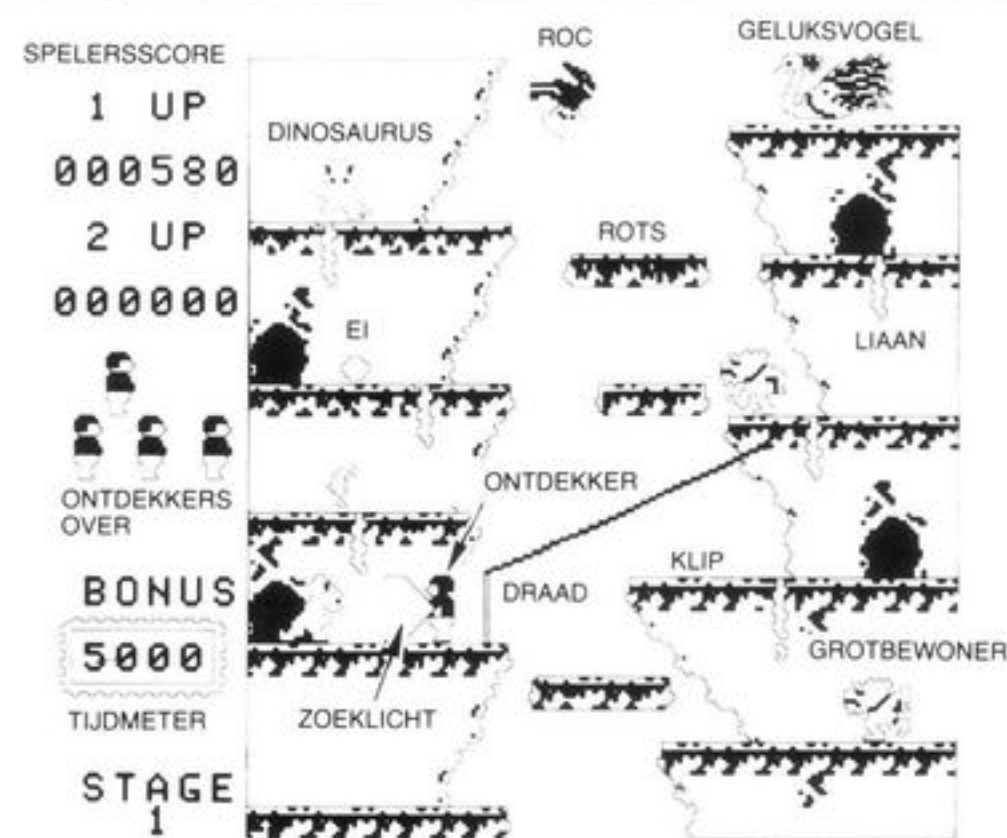
3. Actieknoppen (Super Action™ controllers): Met de gele actieknop schiet de ontdekker een draad af. Met de oranje knop kan hij zijn zoeklicht laten schijnen.

ATTENTIE: De andere actieknoppen worden niet gebruikt.

4. TOETSENBORD: Druk op één van de vakjes 1 - 8 aan het begin van het spel om een spelkeuze te maken. Als je na afloop van een spel op vakje * drukt, komt het zojuist gespeelde spel weer op het scherm. Via het indrukken van vakje # kun je een nieuwe spelkeuze maken.

Attentie: Als je twee minuten stopt met spelen verdwijnt het beeld van het scherm. De tijdmeter stopt, maar je hoort de muziek nog. Als je verder wilt spelen druk je op één van de vakjes van het toetsenbord en het spel verschijnt weer op het scherm op het punt waar je gestopt bent.

HET SPELEN



Let op de tijd

Links onder op het scherm is een tijdmetr. Je moet bij de gouden geluksvogel rechtsboven komen vóór de tijdmetr op 0 staat, want anders verlies je je ontdekker. Hou de tijdmetr dus in de gaten!

Op 't randje af

Aan het begin van de reis bevind je je tussen steile klippen. Kom niet te dicht bij de rand, want als je eroverheen valt, ben je je ontdekker kwijt! De geluksvogel wacht op je aan de top, maar je moet eerst wel boven zien te komen.

Koorddansen

Er is maar één manier om op hogere klippen te komen. Schiet je draad naar een hogere richel en begin te klimmen. Dit moet snel, maar wel voorzichtig, gebeuren. Dinosaurussen, die aan het koord schudden, kunnen je op de hielen zitten en die grotbewoners zijn gewoon snelle lastpakken.

Een lichtpunt

Als je je zoeklicht tijdig gebruikt, kun je de dino's en de grotbewoners even uitschakelen, zodat je er voorbij kunt. Maar let op, ze zijn maar even buiten gevecht. Met het zoeklicht kun je ook ROC, die helemaal bovenaan vliegt, buiten gevecht stellen en wel definitief als je je zoeklicht goed gebruikt.

Snelle aftocht

Je staat op een klip en bent in 't nauw gedreven. Je redding kan een liaan zijn, waardoor je kan vluchten naar een platform onder je. Ga boven de liaan staan, trek de controlestick naar je toe en daar ga je naar beneden. De lianen zijn wel één richting. Je kunt alleen naar beneden!

Schudden

Als een dinosaurus of grotbewoner achter je aan zit en het koord pakt, wordt het gevaarlijk. Stop met klimmen en hou je vast, want je tegenstander kan je van de draad schudden. Als hij langs de draad naar boven komt, moet je maken dat je snel weg komt. Je kan ook wachten of teruggaan om je tegenstander met de schijnwerper buiten gevecht te stellen en in de diepte te storten.

Als een poppetje aan een touwtje

Je bent via de draad op een ander platform gekomen, maar langs de draad komt er nog een vijand naar je toe. Als je nu snel een nieuwe draad wegschiet, verdwijnt niet alleen de eerste draad, maar ook de achtervolgende vijand.

Vallende rotsen

Hoog boven verschijnt een nieuwe vijand ten tonele n.l. vliegende ROC. Hij heeft een hele nare manier om rotsen te gooien en te proberen je ontdekker buiten gevecht te stellen. Snel bewegen is vereist. Met de schijnwerper begin je niets tegen de rotsen!

De gouden eieren

De eieren van de geluksvogel hebben toverkracht. Pak ze en de kracht gaat op je over. De betovering straalt naar buiten en je bent onkwetsbaar voor de dinosaurussen, de grotbewoners of ROC, en in deze toestand kun je je tegenstanders vernietigen door ze aan te raken of met je zoeklicht te beschijnen. Maar let op, de toverkracht raakt uitgewerkt!

Een veer op je hoed

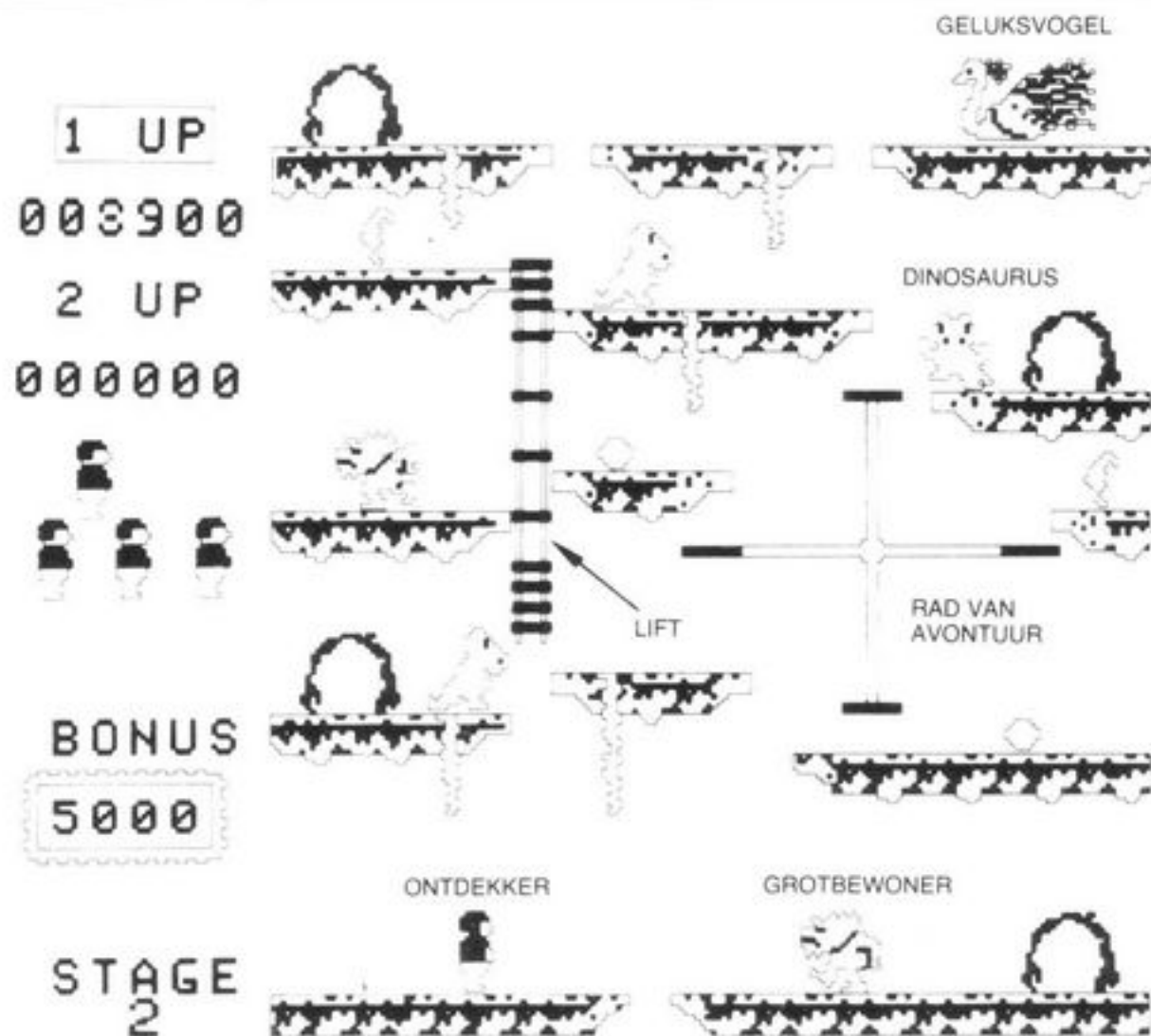
De geluksvogel heeft wat veren laten vallen en je vindt ze op de verschillende verdiepingen. Raap ze op tijdens je klim en verdien bonuspunten.

Steeds verder

Je bent nu op de top en haast je naar de geluksvogel. Gefeliciteerd! Je bent een succes als ontdekker. Je bent klaar voor het verdere avontuur dat op de volgende schermen op je wacht.

Het rad van avontuur

Het rad van avontuur draait steeds maar rond. Het kan niet stoppen, maar wel van richting veranderen. Je kan erop springen om bij een moeilijk te bereiken rand te komen. Je kunt via het rad een dwarrelende veer en wellicht een magisch ei pakken. Je bent dan onkwetsbaar en moet deze toestand benutten om met de draad, de lianen of het rad je tegenstanders uit het stenen tijdperk te vernietigen. Wees voorzichtig als je op of van het rad afspringt. Een misstap en je bent je ontdekker kwijt.



Omhoog

Midden op het scherm is een apparaat dat op een lift lijkt. Het ziet er niet zo betrouwbaar uit, maar het werkt. Als een van de bewegende platforms bij de rand is, waar je op staat, kun je zo overstappen.

Met de lift

Je kunt met de lift naar boven en naar beneden. Net als het rad van avontuur kan de lift van richting veranderen. Je kunt er onderweg afstappen om een magisch ei of een veer te pakken. Zorg er wel voor dat je uit de lift bent voor hij helemaal boven of helemaal beneden is. Anders val je eraf en ben je er geweest.

Steeds verder

Je bent weer bij de geluksvogel gekomen en hebt een pluim verdiend. Je bent echter nog niet klaar, want nu komt het laatste deel van de reis.

Vallend water

Dit is juist wat een warme, dorstige ontdekker nodig heeft, koel helder water! Dat ziet er goed uit, maar steek wel op het juiste moment over anders kan het water je ondergang zijn.

Naar de overkant

Schiet je draad over het neervallende water en wacht op een pauze in de waterval. Als je niet snel genoeg aan de overkant bent word je meegesleurd!

Doorgaan

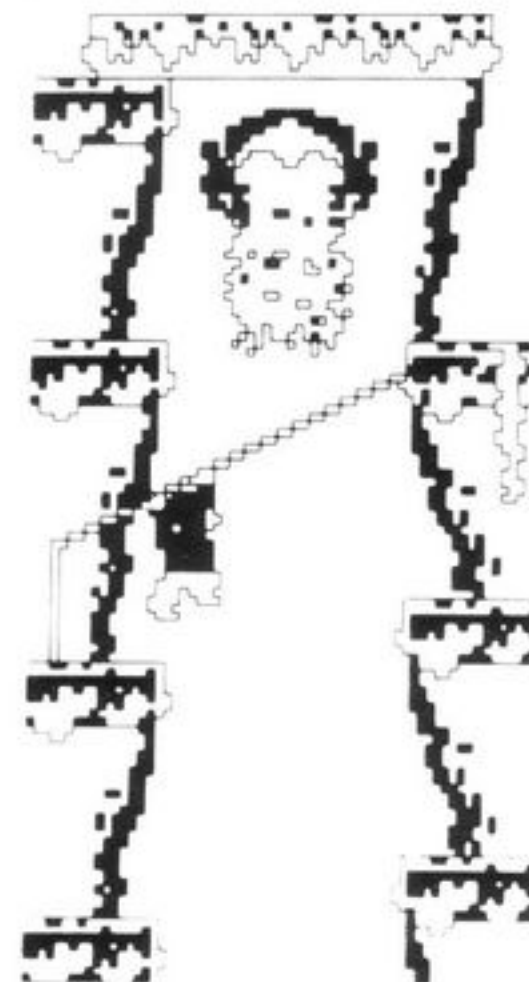
De waterval is niet het enige obstakel op je weg naar boven naar de geluksvogel. De dinosaurussen, de grotbewoners en ook ROC! Ze laten je niet met rust.

Het doel

Je bent bijna boven en schiet de draad naar de verdieping met de geluksvogel. Uitstekend werk, maar er volgt een tweede ronde met meer avonturen!

Opnieuw

Een spel eindigt zodra alle ontdekkers vernietigd zijn. Druk vakje ★ in en je kunt hetzelfde spel opnieuw spelen. Druk vakje # in en je kunt een andere spelkeuze maken.



DE SCORE

ONTDEKKERSACTIE	PUNTEN
Een ei pakken op hetzelfde scherm	
het eerste ei	500
het tweede ei	1200
Een veer pakken op hetzelfde scherm	
eerste veer	500
tweede veer	1200
Aanraken vijand, terwijl onkwetsbaar	
eerste vijand	1000
tweede vijand	2000
derde vijand	4000
vierde vijand	8000
Vernietigen vijand met zoeklicht	400
Vernietigen vijand hangend aan draad	800
Verblinden vijand met zoeklicht	20

Bonuspunten

De BONUS-tijdmeter start met 5000 punten en gaat tijdens het spel terug naar 0. Als je een scherm af krijgt vóór de tijdmeter op 0 staat, krijg je de resterende punten van de tijdmeter bijgeteld bij je score.

Bij SKILL 1 heeft iedere speler VIJF ontdekkers. Bij de SKILLS 2, 3 en 4 begint iedere speler met DRIE ontdekkers. Bij alle SKILLS krijg je een EXTRA ontdekker voor iedere 20.000 punten, die je haalt.

HET ONTDEKKEN

Dit instructieboekje geeft je de basisinformatie om ROC 'N ROPE™ te kunnen spelen, maar het is slechts een begin. Je zult ontdekken dat er nog veel meer mogelijkheden op deze cassette zijn. Experimenteer met verschillende technieken en je geniet iedere keer weer van dit spel.



DESCRIZIONE DEL GIOCO

L'Uccello Dorato della fortuna è puramente una leggenda, o esiste realmente? Scopritelo voi stessi con ROC 'N ROPE™ della Coleco, un gioco di velocità e di abilità.

Nella vostra ricerca dell'Uccello Dorato, viaggerete in una terra dimenticata dal tempo, un paesaggio preistorico formato da pericolose montagne e buie caverne. Scalate le vette con la vostra fidata corda e usate la vostra potente torcia per abbagliare i terribili dinosauri e i silenziosi uomini delle caverne che vi aspettano dietro ogni angolo. Inoltre in alto sulle cime un nemico pennuto, Flying Roc, cercherà di colpirvi gettando massi ruzzolanti.

Fortunatamente l'Uccello Dorato ha lasciato dietro di sé una serie di uova che contengono poteri magici. Raccoglieteli mentre procedete ed usate i loro poteri per far sparire i dinosauri e gli uomini delle caverne nei baratri sottostanti. Ma attenzione a dove mettete i piedi! Se fate un passo falso mentre salite sulla costa di una montagna, cadrete andando a raggiungere i vostri nemici nel burrone!

Quando raggiungerete la vetta i tesori dell'Uccello Dorato saranno vostri. Ma la ricerca non è ancora finita. Il fantastico uccello vi attende sulla vetta di un altro tragitto pericoloso.



● Per uno o due giocatori ● Selezionate quattro livelli di difficoltà

COME PREPARARSI A GIOCARE

ASSICURATEVI CHE L'APPARECCHIO CBS COLECOVISION® O ADAM™ SIA SPENTO PRIMA DI INSERIRE O TOGLIERE LA CARTRUCCIA.

Gioco per un giocatore

Usate il comando nella presa 1 (Port 1)

Gioco per due giocatori (Giocatori a turno)

Il giocatore 1 usa il comando alla presa 1. Il giocatore 2 usa il comando alla presa 2. Inizia il giocatore 1 ed ogni turno dura fino a che l'esploratore viene eliminato.

Scegliete la vostra difficoltà

Premete il pulsante Reset (Azzeramento). Sul vostro televisore comparirà lo schermo del titolo di ROC 'N ROPE™. Attendete che compaia lo schermo delle Opzioni di gioco. Conterrà un elenco di otto opzioni di gioco.

Difficoltà 1. (Opzioni di gioco 1 e 5) è la più facile, adatta ai piccoli esploratori.

Difficoltà 2. (Opzioni di gioco 2 e 6) è un po' più dura. I nemici sono più furbi e più pericolosi.

Difficoltà 3. (Opzioni di gioco 3 e 7) si gioca con la difficoltà ed i tempi della versione da sala giochi – adatta ad esploratori esperti.

Difficoltà 4. (Opzioni di gioco 4 e 8) è più dura della versione da sala giochi. Non provateci nemmeno, a meno che non siate proprio all'altezza!

Selezionate l'opzione di gioco premendo il numero corrispondente sulla tastiera del vostro comando.

COME USARE I COMANDI

- 1. Asta di comando:** Spostate l'asta di comando a destra o a sinistra per far muovere il vostro esploratore nella direzione voluta. Spostate l'asta in alto (lontano da voi) per fargli agguantare la corda quando deve arrampicarsi e poi spostate a destra o sinistra per farlo procedere nella direzione voluta. Quando l'esploratore raggiunge la cima della corda, salterà sulla sporgenza sopra di lui. Se muovete l'asta di comando in basso (verso di voi) quando l'esploratore si trova su una corda, cadrà. Se spostate in basso l'asta di comando quando l'esploratore si trova sopra ad una liana appesa, potrà calarsi al piano inferiore.



2. Pulsanti laterali (Comando CBS ColecoVision®): Premete il pulsante laterale sinistro per far sparare una corda dall'esploratore. Premete il pulsante laterale destro per far lampeggiare la torcia dell'esploratore, sia che si trovi su una corda o no.

NOTA: L'esploratore non può lanciare un'altra corda mentre ne sta salendo una, o sta salendo una liana o mentre si trova sull'ascensore o sulla ruota della fortuna.

3. Pulsanti d'azione (Comando CBS Super Action™): Premete il pulsante di azione giallo per far lanciare una corda dall'esploratore. Premete il pulsante d'azione arancione per fargli lampeggiare la torcia.

NOTA: premendo gli altri pulsanti di azione non si otterrà nessun effetto.

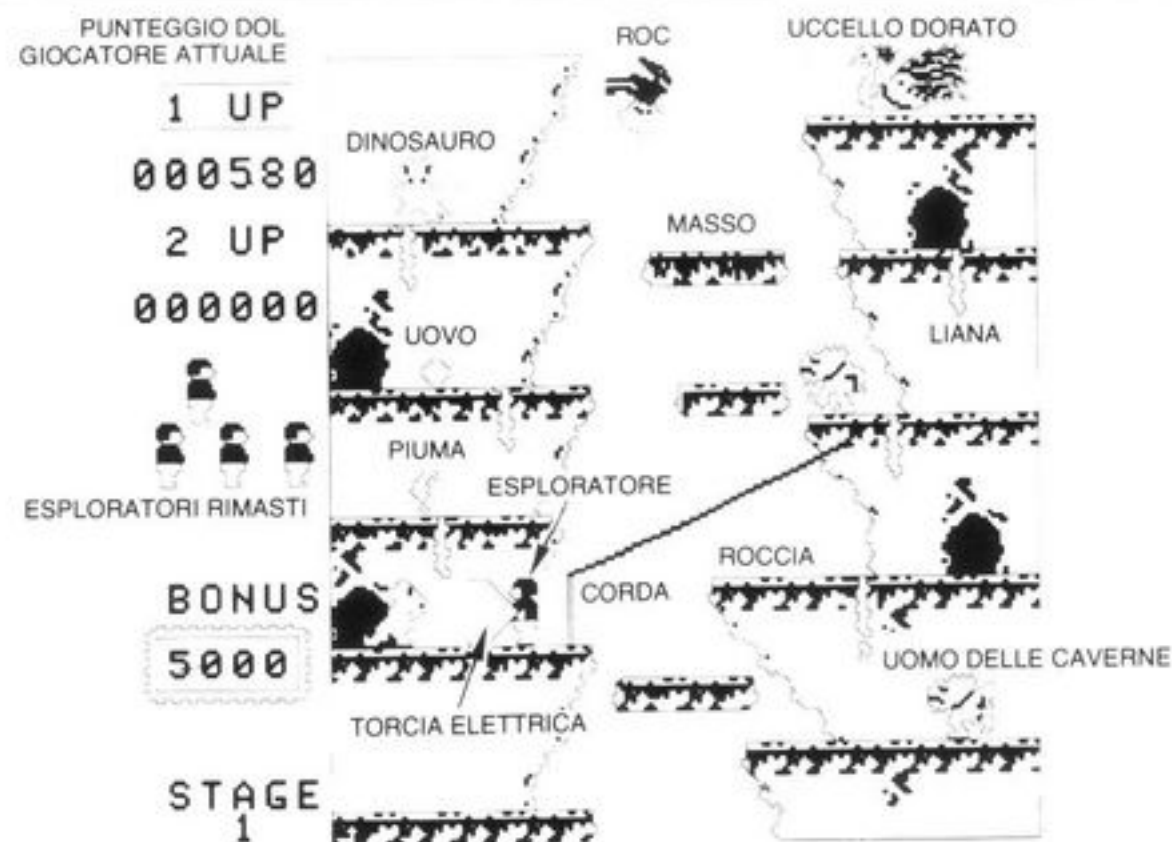
4. Tastiera: Premete i tasti da 1 a 8 per selezionare l'opzione di gioco prima di cominciare il gioco. Premete il simbolo ★ alla fine di una partita e potrete rigiocare con le stesse opzioni di gioco con cui avete appena finito di giocare. Premete il simbolo # alla fine del gioco e tornerete allo schermo delle opzioni di gioco.

NOTA: Se abbandonate il gioco per due minuti, lo schermo diventerà vuoto. A questo punto il timer (segnatempo) si fermerà e la musica continuerà a suonare. Per tornare allo schermo di gioco, premete un qualsiasi pulsante sul vostro comando. Il gioco riprenderà dal punto in cui lo schermo diventò vuoto.

ECCO COME SI GIOCA

Tick...Tick...Tick

Un timer a premio è indicato in basso a sinistra dell'immagine. Dovrete scalare in alto fino all'Uccello Dorato prima che il timer arrivi a zero. Ma fate attenzione a non farvi scappare il tempo dalle mani! Se il timer arriva a zero prima che voi abbiate raggiunto l'Uccello Dorato, perderete un esploratore.



Vicino all'orlo

Quando inizia il vostro viaggio, dovrete affrontare una serie di rocce pericolosamente ripide. Non mettete un piede fuori dall'orlo della cengia altrimenti cadrete perdendo un esploratore! L'Uccello Dorato vi attende sulla vetta, ma avete con voi tutto ciò che vi serve?

Alla fine della corda

C'è soltanto un modo per riuscire a scalare quelle rocce: lanciare una corda su una cengia più alta e cominciare a salire! Dovrete essere veloci ma estremamente attenti.

I dinosauri sono alle vostre spalle e possono scrollarvi dalle corde ed i veloci uomini delle caverne sono proprio malvagi!

Accecati dalla luce

Se siete veloci con l'interruttore, potete usare la vostra torcia elettrica per abbagliare i dinosauri e gli uomini delle caverne per il tempo necessario ad allontanarsi da loro. Fate attenzione però che non rimangono abbagliati a lungo!

Potrete usare la vostra torcia elettrica anche contro Flying Roc con risultati persino migliori – lampeggiate contro di lui al momento giusto a sarà eliminato!

Fuga veloce

Se vi trovate intrappolati su una roccia, non disperate. Vedete quelle liane che penzolano? Spostate in basso l'asta di comando quando vi trovate sopra una di esse e vi potrete calare al piano inferiore dove la strada è libera. Dopo essere discesi da una liana non la potrete più risalire – sono solamente a senso unico!

Dinosauri e uomini delle caverne

Quando un dinosauro o un uomo delle caverne agguanta la corda è un segno sicuro che non ha buone intenzioni! Mentre loro se la prenderanno con la corda, smettete di salire e tenetevi stretti altrimenti vi strapperanno la corda da sotto le mani. Se uno di loro comincia a salire verso di voi, muovetevi in su o in giù, ma comunque scappate via veloci. Se non riuscite a fuggire usate la torcia per stordirli e li vedrete cadere dalla corda.

Via con le corde

Siete riusciti a salire su una cengia, ma il vostro nemico è ancora sulla corda e si dirige verso di voi. Veloci! Lanciate un'altra corda e la prima sparirà eliminando tutti i nemici che ci si trovano sopra!

Zona caduta massi

All'improvviso il sinistro Flying Roc si unisce all'azione. Vi bombarderà con massi rotolanti che hanno la strana tendenza ad atterrare sul vostro esploratore. Guardate in alto, schivate i massi e continuate a procedere; i vostri guai non sono per nulla terminati! Fate attenzione che non potete fermare i massi con la torcia.

Raccolta delle uova

Le uova dell'Uccello Dorato contengono poteri magici. Toccatene uno ed i poteri saranno vostri. Adesso siete carichi di energia ed irradiate la magia dell'uovo. Gli uomini delle caverne, i dinosauri o i Roc che toccherete o che abbaglierete con la torcia, verranno eliminati; ma non aspettatevi che la magia duri all'infinito.

Piume d'uccello

L'Uccello Dorato ha perso alcune piccole piume, e voi le potete vedere sparse sulle cengie mentre procedete e salite. Raccogliete le piume e guadagnerete punti premio e continuate la scalata.

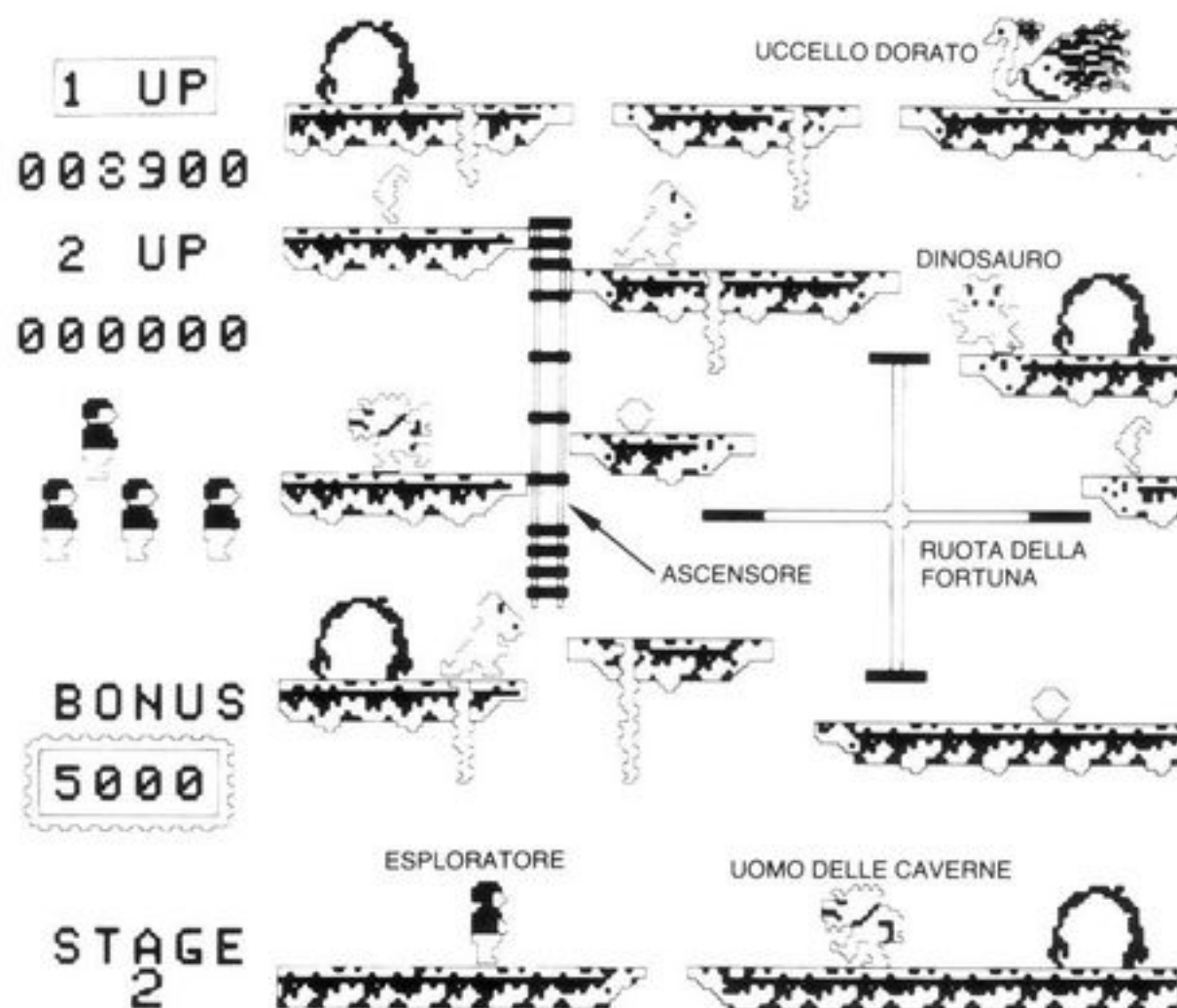
Sempre più in alto

Finalmente avete raggiunto la cengia più alta, affrettatevi verso l'Uccello Dorato e fatevi le congratulazioni. La vostra abilità di esploratore ha dato i suoi frutti e voi siete pronti per le avventure che vi attendono nella prossima parte del gioco.

La ruota della fortuna

Questa ruota gira e gira. Non si ferma mai, ma può cambiare direzione. Vi permette di salire e scendere da una cengia difficile da raggiungere. Adoperatela per farvi portare fino ad una piuma abbandonata e guadagnatevi i punti extra!

Inseguite un uovo magico e poi usate la ruota o la corda o una liana per raggiungere, una volta carichi di energia, quei selvaggi dell'era della pietra ed eliminarli. Quando salite o scendete dalla ruota fate però attenzione per favore! Se cadete troppo lontani, perdete un esploratore.



Salire

Vedete quel rozzo ascensore che vagamente somiglia ad un montacarichi moderno? Non è proprio una meraviglia della tecnica, ma funziona. Attendete fino a che una delle piattaforme mobili dell'ascensore raggiunge la cengia su cui vi trovate e quindi saliteci!

Vi tira sù!

Potete usare l'ascensore sia per salire che per scendere. Può cambiare direzione come la ruota della fortuna. Usatelo per raccogliere uova dorate o piume. Ma fate attenzione, assicuratevi di scendere dall'ascensore prima che arrivi al limite in basso o in alto altrimenti cadrete. Dovrete allora stare fermi fino a che la strada sarà nuovamente libera.

Arrivate a ritornate

Se riuscite a raggiungere l'Uccello Dorato questa volta, fatevi i complimenti da soli. Prendete fiato e preparatevi per l'ultima fase del viaggio.

Acqua sotto pressione

Ecco quello di cui un esploratore accaldato ed assetato ha bisogno: acqua fresca! Certo è bella da vedere, ma se attraversate nel momento sbagliato, la cascata potrebbe travolgervi e mandarvi nel luogo senza ritorno!

Fate il tuffo

Lanciate la vostra corda al di là della scrosciante cascata, poi attendete una breve pausa della cascata. Se non vi arrampicate in fretta potreste essere totalmente lavati via!

Continuate ad andare

L'acqua scrosciante non è l'unico problema che dovrete risolvere per salire più vicini all'Uccello Dorato. I dinosauri e gli uomini delle caverne non se ne sono andati!

Eccovi arrivati

Quando riuscite a raggiungere l'ultima cengia, lanciate ancora una volta la corda per raggiungere l'Uccello Dorato. Fino ad ora siete stati bravissimi, ma nel prossimo Round vi aspettano altre avventure!

Ricominciare daccapo

La vostra avventura finirà quando saranno eliminati tutti gli esploratori. Premete il tasto con il simbolo ★ sulla tastiera e potrete rigiocare con le stesse opzioni. Premete il tasto con il simbolo # per selezionare una sfida diversa.

PUNTEGGIO

Azione dell'esploratore	Punti
Raccogliere un uovo nella stessa scena	
Primo uovo	500
Secundo uovo	1200
Raccogliere una piuma nella stessa scena	
Prima piuma	500
Seconda piuma	1200
Toccare un nemico quando energizzati	
Primo nemico	1000
Secondo	2000
Terzo	4000
Quarto	8000
Eliminare un nemico con la torcia	400
Eliminare un nemico sulla corda lanciando un'altra corda	800
Stordire un nemico con la torcia	20

PUNTI PREMIO

Il timer a premio comincia con 5000 punti e conta alla rovescia fino a zero ognuna delle tre scene. Se riuscite a completare la scena prima che il timer arrivi a zero, in premio guadagnerete i punti rimasti sul timer!

Con difficoltà 1, ogni giocatore inizia con cinque esploratori. Con difficoltà 2, 3 e 4, ogni giocatore inizia con tre esploratori. In tutti i livelli di difficoltà, ogni giocatore guadagna un esploratore in premio ogni 20000 punti.

IL PIACERE DELLA SCOPERTA

Questo manuale di istruzioni fornisce le informazioni base che vi necessitano per iniziare a giocare ROC 'N ROPE™, ma non è che l'inizio. Vi renderete conto che questa cartuccia contiene tali caratteristiche speciali da rendere il gioco sempre più entusiasmante, ogni volta che lo si gioca. Sperimentate le differenti tecniche e buon divertimento!